WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

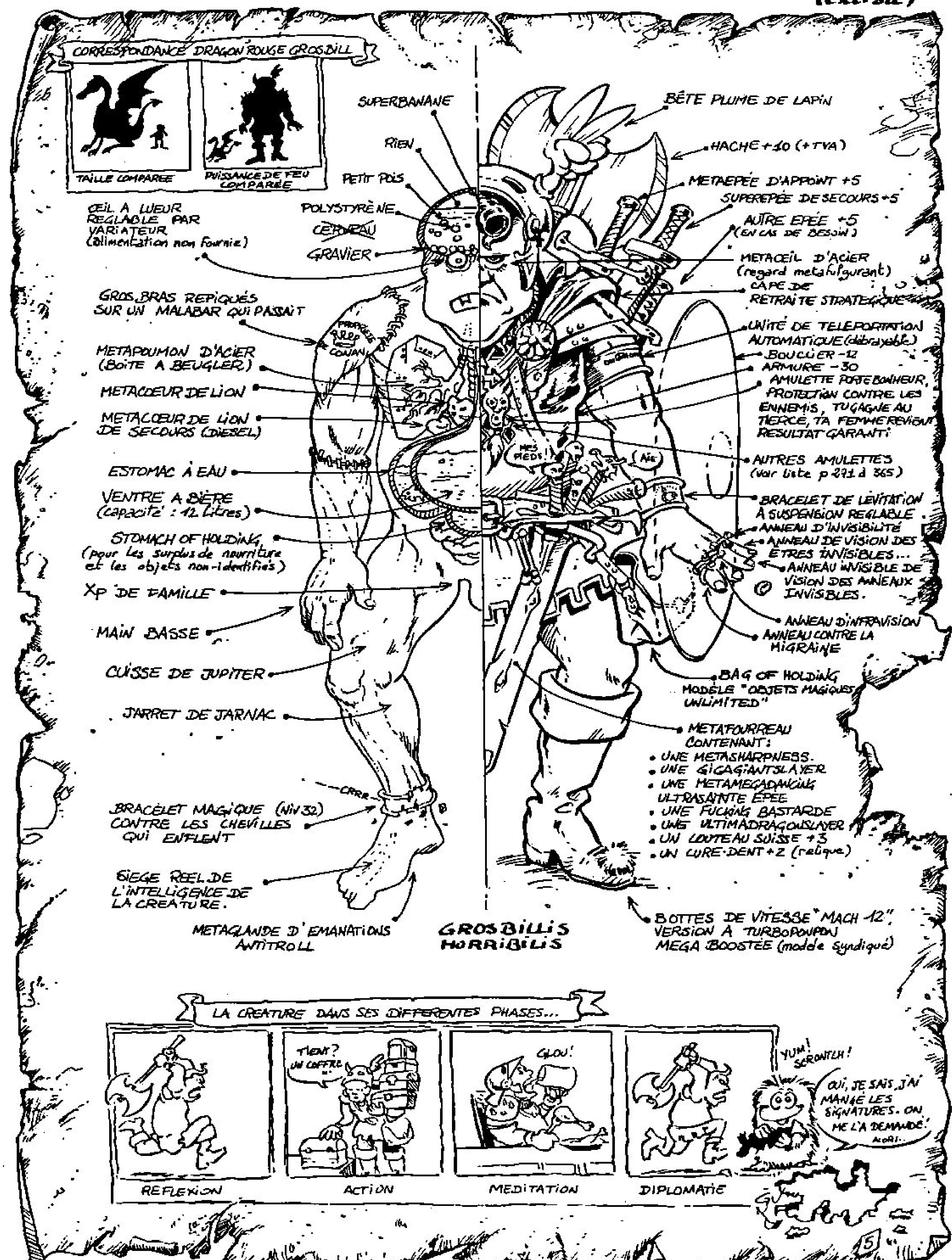
LES VOIES DE LA DAMNATION

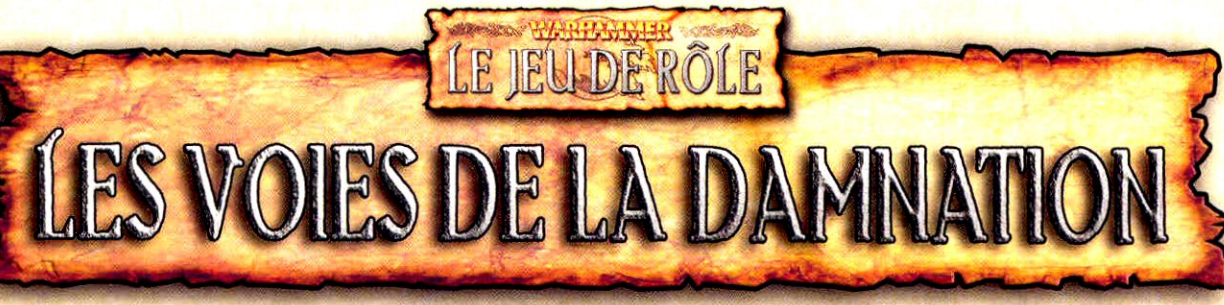
1 ~ LES CENDRES DE MIDDENHEIM

Bibliothèque INTERDITE

Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles (extrait)



Warhammer – Le Jeu de Rôle
Les Voies de la Damnation
1 ~ Les Cendres de Middenheim

~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *Graeme Davis*

Matériel additionnel : *Kate Flack et Chris Pramas*
Historique : *Simon Butler, Graeme Davis, Kate Flack et Chris Pramas*
Design original de Middenheim : *Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis, Phil Gallagher, Sean Masterson et Carl Sargent.*
Développement : *Chris Pramas*
Édition : *Evan Sass*
Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Illustration de couverture : *Christer Sveen*
Cartographie : *Shawn Brown*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Tony Parker, Adrian Smith, Christer Sveen*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Colorisation de la carte : *Cédric Baer*
Traduction : *Jean-Marc Lainé, Jérôme Wicky, Marie-Gabrielle Combaire, Laurent Philibert-Caillat, Sébastien Delmas, Mathieu Saintout*
Réécriture : *Cyril Pasteau, Patrick Renault, Léonidas Vesperini, Jérôme Vessière*



Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, octobre 2005.
Imprimé en Italie par Eurografica SPA.



Bibliothèque INTERDITE

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
89 rue de la Santé
75013 Paris, France
SARL au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-09-5

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr
Site de Black Industries : www.blackindustries.com
Site de Green Ronin : www.greenronin.com







Table des matières




LES CENDRES DE MIDDENHEIM

Les Cendres de Middenheim est la première partie des *Voies de la Damnation*, une campagne pour le jeu de rôle Warhammer. Elle est destinée aux joueurs qui n'en sont qu'à leur première ou seconde carrière et fait suite à l'aventure d'introduction du livre de règle *En Passant par la Drakwald*.

Lors de cette aventure, les héros arrivent à Middenheim alors que la ville sort d'un siège éprouvant mené par les forces du Chaos (cf. **La Tempête du Chaos,** page 5). La cité du Loup Blanc porte encore les stigmates des combats qui s'y sont déroulés, et un grand nombre de ses maisons et de ses quartiers ont été endommagés.

Peu après leur arrivée, les personnages se retrouvent au beau milieu d'un complot visant à provoquer la ruine de la cité et de l'Empire tout entier. S'ils ne parviennent pas à confondre les conspirateurs et à déjouer leur plan, les fondations mêmes de l'Empire risquent d'être ébranlées au point que la nation sera incapable de résister à un nouvel assaut des forces du Chaos.

À propos de ce livre

Les Voies de la Damnation : Les Cendres de Middenheim est composé des sections suivantes :

Après la Tempête décrit les conditions de vie dans la cité après que les forces du Chaos ont été repoussées. Bien qu'elles aient été défaites, d'innommables créatures infestent encore les forêts et les montagnes du Middenland. Menées par le graf Boris Todbringer et le haut prêtre Ar-Ulric, les forces impériales les pourchassent sans répit. Elles ont été rejointes par l'essentiel des forces armées de la ville, y compris les chevaliers Panthères et les chevaliers du Loup Blanc. En leur absence, Middenheim n'est défendue que par le guet, aidé dans sa tâche par la milice et un comité désigné pour l'occasion par le graf. La cité elle-même a beaucoup souffert des déprédations des forces du Chaos. Des réparations ont été entreprises dans de nombreux quartiers, mais à l'heure actuelle les souterrains et les cavernes qui s'étendent sous l'Ulricsberg sont loin d'être sûrs…

Chapitre 1 : Des Rats dans la Ville est le prélude à cette campagne. Les PJ se retrouvent mêlés à un meurtre et, pour couronner le tout, une relique sacrée qu'on leur avait demandé de mettre en sécurité dans la cité a disparu. Les joueurs vont devoir prouver leur innocence et, par la même occasion, éliminer une menace qui pèse sur Middenheim.

Chapitre 2 : L'Autel de la Forêt. Les joueurs sont récompensés de leurs efforts en se voyant confier une mission secrète : trouver et explorer la tombe d'un champion du Chaos de l'époque de Magnus le Pieux. En effet, celle-ci renferme un artefact d'une grande puissance qui doit être rapporté à Middenheim avant que les hommes-bêtes et les ignobles créatures qui hantent les profondeurs de la forêt ne mettent la main dessus.

Chapitre 3 : Un Colis bien Encombrant met les joueurs face à un problème de taille. Certes, ils ont récupéré l'artefact, mais comment le rapporter à Middenheim quand le signal psychique qu'il émet attire toutes les créatures du Chaos à des lieues à la ronde ? Pire encore, les joueurs se rendent compte qu'ils doivent eux-mêmes lutter contre l'influence maligne de l'objet, tandis que celui-ci instille dans leur esprit des rêves de pouvoir et de grandeur.

Chapitre 4 : Une Mort Suspecte voit se dérouler un nouveau meurtre, mais cette fois les PJ ne sont pas suspectés. Ils vont cependant devoir empêcher un serviteur du Chaos dément d'empoisonner la cité tout entière, et se rendront compte à cette occasion que les cultistes du Chaos sont loin d'avoir tous été confondus et exécutés par les répurgateurs à la fin du siège. Il semblerait même que certains d'entre eux occupent des places de choix dans la cité du Loup Blanc…

Chapitre 5 : Panique dans les Rues amène une succession d'événements qui empêche les joueurs de tirer profit de leurs récentes découvertes. Ils doivent en effet réunir des preuves afin d'innocenter l'un de leurs amis accusé d'hérésie.

Chapitre 6 : L'Épreuve du Feu débute avec le procès en question et se termine sur un retournement de situation qui pourrait bien mener à un schisme religieux au sein de l'Empire, au moment où le pays a désespérément besoin d'unité.

Chapitre 7 : Le Chemin de la Damnation pousse les joueurs à conclure que la situation à Middenheim est bien plus complexe qu'il n'y paraît. La relique du Chaos qu'ils ont apportée n'y est nullement en sécurité, et ils doivent trouver un moyen de la détruire. La réponse se trouve peut-être au Collegium Theologica, la grande université de la cité. Encore faut-il pouvoir y pénétrer…

Chapitre 8 : La Vérité au Grand Jour amène les joueurs au cœur de la conspiration qui se trame. Ils doivent vaincre des cultistes du Chaos et un redoutable démon afin de détruire la relique et sauver la ville. Lorsqu'ils y parviennent, ils se rendent compte qu'ils ont mis à jour une machination à grande échelle, destinée à déclencher une guerre civile et à permettre aux forces du Chaos de reprendre l'avantage. La campagne continue ensuite dans *Les Voies de la Damnation : Les Tours d'Altdorf*.

Comment utiliser ce livre



Pour utiliser *Les Cendres de Middenheim*, vous aurez besoin du livre de règles du jeu de rôle Warhammer ainsi que de papier, de crayons et de dés. Cette aventure est destinée aux personnages qui en sont à leur première ou à leur deuxième carrière.

Des détails sur l'incursion du Chaos, et son chef Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps, sont donnés en page 6 de ce livre, dans la section intitulée **La Tempête du Chaos**.

Début de l'aventure

Il est préférable que les joueurs aient terminé l'aventure *En Passant par la Drakwald* du livre de règles avant de se lancer dans celle-ci. Bien évidemment, cela n'est pas obligatoire, mais le meneur de jeu devra alors préparer une introduction expliquant la venue des aventuriers à Middenheim.

Au début des *Cendres de Middenheim*, les joueurs arrivent dans la cité du Loup Blanc car leur village natal a été rasé par une horde d'hommes-bêtes qui faisait partie des armées d'Archaon et qui erre maintenant dans les forêts septentrionales de l'Empire. En cours de route, ils ont rencontré un prêtre mourant. Celui-ci leur a confié une icône cerclée d'or, leur disant qu'il s'agissait d'une relique de Sigmar devant être mise en sécurité dans le temple qui se trouve à Middenheim. L'aventure *Les Cendres de Middenheim* débute au moment où les PJ remettent la relique au père Morten dans le temple de Sigmar.








— APRÈS LA TEMPÊTE —

Cette section des *Voies de la Damnation: Les Cendres de Middenheim* décrit la cité du Loup Blanc où l'aventure se déroule. Middenheim est l'une des plus grandes villes de l'Empire, mais elle a été très endommagée suite au siège qu'elle a subi, perpétré par les forces du Chaos.

À PROPOS DE MIDDENHEIM

Selon la légende, Middenheim a été fondée par le dieu Ulric en personne afin de devenir le berceau de sa religion dans le monde. À l'origine, le plateau sur lequel repose la ville était une montagne sacrée de Taal, frère d'Ulric et dieu des lieux sauvages. Taal offrit la montagne à Ulric qui l'aplanit de son énorme poing pour que Middenheim puisse y être édifiée. C'est pour cette raison que ce plateau rocheux est aussi appelé le Fauschlag, signifiant «coup de poing» en langue ancienne, mais on le désigne plus souvent sous le terme d'Ulricsberg.

Les premiers humains à s'installer au sommet du Fauschlag furent les membres de la tribu teutogen, il y a plus de 2500 ans. Avec l'aide des clans nains voisins, les Teutogens creusèrent le flanc de la montagne et établirent un village sur son plateau rocheux.

La venue de Sigmar

Environ cinquante ans plus tard, un jeune chef unberogen unifia les tribus humaines et fonda la nation qui allait plus tard devenir l'Empire. Son nom était Sigmar Heldenhammer et il fut couronné empereur par le grand prêtre d'Ulric, qui était alors l'un des plus grands chefs religieux du Vieux Monde. Le calendrier impérial (CI) actuel commence le jour du couronnement de Sigmar.

Sigmar régna pendant cinquante ans avant d'abdiquer. Il abandonna l'empire qu'il avait fondé et se dirigea vers l'est, en direction des Montagnes du Bord du Monde. Au Col du Feu Noir, il congédia ses gardes du corps et continua son chemin seul. Nul ne sait ce qu'il advint de lui. En 63 CI, Wulcan, le grand prêtre d'Ulric, eut une vision lui ordonnant de bâtir un grand temple à Middenheim. L'édifice fut achevé en 113 CI et est depuis le cœur du culte d'Ulric.

Au fil des ans, Sigmar en vint à être adoré comme un dieu et devint progressivement la divinité tutélaire de l'Empire. L'influence d'Ulric resta importante, surtout dans les provinces du nord, mais elle fut peu à peu éclipsée par Sigmar en de nombreux endroits. Des tensions naquirent entre le culte d'Ulric basé à Middenheim et celui de Sigmar, basé à Altdorf, la capitale impériale, et cette rivalité mena souvent à des conflits ouverts.

Les grafs de Middenheim devinrent des nobles très influents et, lorsque le système électoral impérial fut institué pour désigner les empereurs, on ne put amoindrir leur rôle. Il advint même que le graf de Middenheim détint deux voix impériales : l'une pour la cité-état de Middenheim elle-même, l'autre en tant que Comte Électeur du Middenland, la province dans laquelle se trouve la ville. Au cours des siècles et au gré d'intrigues politiques ponctuées de guerres civiles, les grafs de Middenheim perdirent puis récupérèrent le contrôle politique du Middenland.

En l'an 1547 du Calendrier Impérial, le graf Heinrich de Middenheim (aussi connu sous le titre de grand duc du Middenland) se présenta comme candidat au trône impérial, sans succès. En représailles, il refusa de ratifier l'élection, prétextant que celle-ci avait été truquée. Le désaccord dégénéra en guerre civile et il y eut bientôt plusieurs rivaux se disputant le trône. Cette époque est connue sous le nom d'Âge des Trois Empereurs, bien que le nombre exact de prétendants ait varié selon les époques.

Un empire déchiré

Pendant huit siècles, l'Empire fut divisé. Les cultes du Chaos se développèrent tandis que les gobelins et autres créatures abjectes prospérèrent à l'abri des forêts. Les jours glorieux de l'Empire appartenaient au passé. Pire encore, une horde du Chaos d'une taille sans précédent déferla en 2023, engloutissant Kislev et menaçant les provinces du nord. La situation était précaire, non seulement pour l'Empire, mais également pour le Vieux Monde tout entier.

C'est alors qu'un jeune noble du nom de Magnus le Pieux fit son apparition à Nuln et rassembla une armée pour repousser l'envahisseur. Il arborait sur son bouclier la comète à deux queues, symbole traditionnel de Sigmar depuis qu'un tel astre était apparu deux millénaires auparavant, à l'occasion de la naissance du dieu tutélaire de l'Empire. Au nom du fondateur de sa nation, Magnus exhorta le peuple à s'unir contre les forces du Chaos.

En tant que serviteur de Sigmar, Magnus fut considéré avec suspicion à Middenheim. Le grand prêtre le qualifia de blasphémateur et d'imposteur, et des rumeurs allèrent jusqu'à prétendre qu'il était un laquais des Dieux Sombres tentant d'anéantir l'Empire de l'intérieur.

Magnus pénétra secrètement dans Middenheim et se rendit au temple d'Ulric pour rencontrer son grand prêtre. Au cœur du temple brûlait une flamme que l'on disait allumée par les étincelles que fit le poing d'Ulric en martelant le Fauschlag. On lui attribuait des pouvoirs divins et les légendes racontaient que tant qu'elle brûlait, la cité du Loup Blanc était sous la protection d'Ulric et que rien ne pouvait la faire tomber. On prétendait aussi que quiconque bénéficiait des faveurs d'Ulric pouvait s'y tenir sans périr dévoré par les flammes. Au grand étonnement d'Ar-Ulric et de ses prêtres, Magnus accomplit ce miracle et ressortit du brasier totalement indemne.

La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre et d'innombrables personnes se rassemblèrent sous la bannière de Magnus. Il parvint à repousser l'invasion chaotique avant d'être couronné empereur d'une nation réunifiée.

Depuis deux cents ans, l'Empire est de nouveau unifié et Middenheim est restée l'une de ses villes les plus importantes. Pour les serviteurs d'Ulric, c'est un lieu de pèlerinage sacré et des milliers de gens s'y rendent, leurs donations venant s'ajouter aux revenus conséquents que la ville gagne grâce au commerce. Il y a quelques années, un complot visant le graf Boris Todbringer a été déjoué dans le plus grand secret, les seules conséquences visibles par la population étant l'endommagement de la porte sud et de sa chaussée (les travaux de réparation ont cependant été rapidement exécutés), ainsi que le «remplacement» de plusieurs officiels de haut rang.

La Tempête du Chaos

Au cours des derniers mois, une menace se profila dans les Désolations du Chaos, non seulement pour Middenheim, mais aussi pour l'Empire et le Vieux Monde dans son ensemble. En effet, Archaon, Seigneur de la Fin des Temps, réussit à asseoir son autorité sur les tribus nordiques et à les rallier à sa bannière pour partir au combat.

– NOUVELLES ABOMINATIONS –

Le livre de règles du jeu de rôle Warhammer contient des informations sur de nombreux serviteurs et rejetons du Chaos, mais l'armée d'Archaon comprenait deux types d'horreurs inconnues jusqu'alors : les redoutables écorcheurs et le terrible canon apocalypse.

Les écorcheurs

Certains écorcheurs sont le fruit de mutations tandis que d'autres ont été créés grâce à une chirurgie primitive. Ces créatures sont souvent des humains, ou en tout cas des humanoïdes, dont les mains ont été remplacées par des lames et des crochets tandis que de lourdes chaînes ont été greffées à leur colonne vertébrale. Au cours du siège de Middenheim, des hordes d'écorcheurs prirent d'assaut les murs de la cité, permettant à leurs alliés de grimper aux chaînes qui pendaient de leur dos. Tous furent tués avant d'atteindre le haut de remparts, et aujourd'hui encore les cadavres de centaines de ces créatures sont accrochés aux falaises de l'Ulricsberg.

Les écorcheurs ont les mêmes caractéristiques que les mutants (cf. *WJDR*, page 228) avec les exceptions suivantes :

Ils ne peuvent réaliser aucune tâche manuelle complexe car ils n'ont pas de mains. Tous les tests d'Agilité qu'ils effectuent pour réaliser une tâche manuelle subissent un malus de –30%.

Les crochets et les lames greffés à leurs poignets comptent comme des armes à une main.

Ils ont la compétence Escalade +20%.

S'ils sont tués alors qu'ils sont en train d'escalader, ils ne tombent pas mais restent accrochés là où ils sont.

Canon apocalypse

Les canons apocalypse sont des armes terrifiantes créées par les nains du Chaos. Moitié démon, moitié machine, ils sont chargés avec les corps des tués, dont ils arrachent l'âme pour la projeter sur l'ennemi, sous forme de salves d'énergie chaotique pure.

Archaon a fait usage des canons apocalypse lors du siège de Middenheim, et beaucoup ont été détruits par les défenseurs. D'autres se sont libérés des entraves qui les retenaient et ont semé la destruction au sein des lignes chaotiques, massacrant sans discrimination pour assouvir leur insatiable appétit. Nul ne sait combien de ces machines de guerre ont été emmenées par les forces du Chaos après le siège.

Aucune caractéristique n'est nécessaire pour les canons apocalypse, car il est peu probable que les PJ en rencontrent un (et encore moins probable qu'ils survivent si c'était le cas). Cependant, de nombreux survivants du siège ont été témoins des ravages causés par ces abominations. Il y a également un quartier de la cité où le tir d'une de ces armes a eu des effets durables (cf. page 17).

La nature du Chaos est si imprévisible que seul un champion doté d'une poigne de fer peut espérer commander ses armées, mais Archaon était de cette trempe. Il parvint à rassembler sous la bannière du Chaos Universel une horde de guerriers du Chaos, d'hommes-bêtes et de monstruosités difformes avant d'être rejoint par des contingents de démons des quatre grandes puissances du Chaos : Khorne, le Dieu du Sang, Slaanesh, le Prince de la Dépravation, Tzeentch, le Grand Architecte et Nurgle, le Seigneur de la Pestilence. Cette armée était la plus redoutable à avoir émergé des Désolations du Chaos depuis plus de deux cents ans. Elle se fraya rapidement un chemin sanglant à travers Kislev et les provinces du nord de l'Empire.

Archaon savait qu'il ne pouvait passer outre la ville fortifiée de Middenheim. Ses armées convergèrent vers la cité depuis le nord, l'est et l'ouest, dévastant tout sur leur passage et rasant villages et châteaux jusqu'à leurs fondations. Le corps principal de l'armée impériale, aidé par des contingents nains et elfiques, harcela tant bien que mal les forces du Chaos. Cette alliance était commandée par l'Empereur en personne, aux côtés duquel chevauchaient le grand théogoniste du culte de Sigmar ainsi qu'un guerrier du nom de Valten, dont on disait qu'il était Sigmar réincarné, revenu pour sauver l'Empire en ces heures sombres. Malheureusement, en dépit de tous leurs efforts, ils furent incapables d'empêcher les hordes chaotiques de se rassembler sous les murs de la cité du Loup Blanc.

Mais le pire était à venir. Surgissant des sous-bois de la Drakwald, des hommes-bêtes commencèrent à attaquer les lignes arrière impériales par le sud. Beaucoup de ces monstres étaient les descendants de ceux qui accompagnaient déjà les forces du Chaos deux cents ans auparavant. De plus, Archaon avait pactisé avec les immondes skavens du clan Eshin et, rapidement, les tunnels sous Middenheim se mirent à grouiller d'hommes-rats. Enfin, les cultistes du Chaos œuvrant en secret au sein de la ville menèrent des actions de sabotage et répandirent désordre et panique dans les rangs des défenseurs.

Le siège dura douze jours pendant lesquels les armées d'Archaon se lancèrent à l'assaut des remparts encore et encore. Des milliers d'attaquants et de défenseurs périrent au cours de ces combats meurtriers mais, grâce à ses murs imprenables et à la présence d'alliés elfes et nains, de chevaliers errants bretonniens et même de réfugiés kossars venus de Kislev, Middenheim tint bon. Pendant plus d'une semaine, aucun des deux camps ne réussit à prendre l'avantage. Les combats se concentraient autour des quatre grandes chaussées menant aux portes de la cité, ainsi que dans les souterrains de la ville, où hommes et skavens luttaient pour le contrôle des tunnels.

Un énorme pan de roche fut finalement arraché du mur nord, mais la brèche surplombait toujours plusieurs centaines de mètres de falaise, aussi les forces d'Archaon furent dans l'incapacité d'en tirer profit. Finalement, elles durent lever le siège lorsque des messagers rapportèrent que les armées de l'Empereur Karl Franz et de Valten menaçaient de les attaquer par le sud et l'est. Une partie se réfugia au sud dans la Drakwald ou se mit en route vers l'est en direction de Talabheim pour faire face à ce nouvel adversaire pendant que le reste battait en retraite vers les Monts du Milieu au nord.

Après le siège

Lorsque les attaquants commencèrent à lever le siège, les armées de Middenheim se lancèrent à leur poursuite. Le graf Boris Todbringer emmena ses chevaliers Panthères, accompagné du grand prêtre Ar-Ulric, de ses chevaliers du Loup Blanc et de la garde Teutogen. Ils nommèrent tous deux un remplaçant chargé de gérer la ville en leur absence : Boris Todbringer désigna le commandant du guet Ulrich Schutzmann pour s'occuper des affaires militaires, et Ar-Ulric nomma le grand prêtre adjoint Claus Liebnitz comme chef du temple et du culte d'Ulric.

Le siège a eu d'importantes séquelles sur la ville, aussi bien internes qu'externes. Aucune des chaussées d'accès aux portes de la ville n'a été détruite, mais elles sont toutes les quatre fissurées et très endommagées. Les portes et les murs affichent les stigmates des combats et des sorts destructeurs qui ont été déchaînés. La plupart des tours sont en piteux état et ont souffert des attaques des dragons et des monstres volants de la horde chaotique. Sous la cité, de nombreux tunnels se sont effondrés, soit au cours des affrontements, soit parce qu'ils ont été sapés par les défenseurs afin d'empêcher les skavens de passer. Les corps désarticulés de centaines d'écorcheurs continuent de pendre aux murs et aux falaises, abattus au cours de leur ascension par les tirs des défenseurs. Des réparations sont d'ores et déjà en cours, mais il faudra des mois, voire des années, avant que Middenheim ne recouvre sa gloire d'antan.

LES POUVOIRS EN PLACE

Tout le monde sait que le graf Boris Todbringer règne sur Middenheim, mais il y a de nombreux autres officiels sans qui la cité ne pourrait pas être administrée. Les pages suivantes présentent les membres les plus importants de l'administration et du gouvernement de Middenheim. Bien qu'un certain nombre d'entre eux aient accompagné le graf dans sa poursuite de l'ennemi, ils seront bientôt de retour et la vie dans la cité pourra reprendre son cours normal. S'il advenait qu'ils périssent en affrontant les forces du Chaos, leur place serait alors vacante et quelqu'un devrait être nommé pour les remplacer.

La famille Todbringer

Au contraire de la majorité des nobles du Vieux Monde, Boris Todbringer n'est pas entouré d'une cour d'oncles et de tantes encombrants, de cousins par alliance plus ou moins éloignés et d'autres membres opportunistes de sa famille. Sa femme est morte depuis longtemps et sa seule famille consiste en sa fille unique Katarina. Il a perdu un fils, Stefan, officiellement mort de maladie il y a plusieurs années, mais on murmure qu'il aurait en fait été assassiné lors d'un complot.

Il a un enfant illégitime, Heinrich, qu'il a reconnu comme son fils en le gratifiant du nom de Todbringer. Toutefois, de par sa naissance, Heinrich n'a pas le droit de succéder au graf comme Comte Électeur et dirigeant de Middenheim. C'est pour cette raison que la main de la fille de Boris est convoitée par d'innombrables jeunes nobles du Vieux Monde et qu'on lui donne communément le titre de princesse, bien que cela ne soit nullement officiel. Jusqu'à présent, aucun prétendant n'a vu ses avances satisfaites.

Les midden marschall

En tant que cité-état, Middenheim possède une puissance militaire considérable, l'essentiel de ses forces étant sous les ordres de trois midden marschall.

Ces trois hommes se nomment Maximilian von Genscher, Johann Schwermutt et Ulrich Schutzmann. Von Genscher dirige la défense des portes et des murs de la ville et commande la garnison (à l'exception du guet), les pièces d'artillerie des remparts, la milice et les autres forces de défense. Schwermutt a en charge l'armée régulière de Middenheim, et Schutzmann est responsable du guet et du respect de la loi dans l'enceinte de la cité.

Lors des événements des *Voies de la Damnation : Les Cendres de Middenheim*, seul Schutzmann est présent dans la ville. En effet, Boris Todbringer a rassemblé l'armée, ses chevaliers, la milice et plusieurs contingents alliés afin de pourchasser les forces du Chaos en déroute. Schutzmann a reçu les pleins pouvoirs en l'absence du graf ; malheureusement il ne dispose plus que du guet pour faire régner l'ordre, la défense des murs incombant aux quelques servants des pièces d'artillerie restés sur place.

L'armée régulière

À l'heure actuelle, l'armée de Middenheim est en campagne, occupée à traquer les survivants des forces d'Archaon. Comme toutes les armées de l'Empire, elle est composée de nombreux types d'unités allant de l'infanterie à la cavalerie, en passant bien sûr par l'artillerie.





La garnison et la milice

Alors que le rôle de l'armée est d'affronter l'ennemi sur le champ de bataille, la garnison est chargée de la défense de Middenheim elle-même. À l'instar de l'armée, elle comprend différents corps, dont une forte proportion de troupes de tir et d'artillerie (canons, arbalétriers, arquebusiers, etc.) afin de faire pleuvoir la mort sur l'adversaire quand il prend d'assaut les murs.

La milice est quant à elle une force *ad hoc* recrutée en cas de nécessité parmi les citoyens. Beaucoup de Middenheimers ayant une expérience de la guerre rejoignent les rangs de la milice, celle-ci étant regroupée selon les différents secteurs de la ville. Chaque unité de miliciens est chargée de la défense de son secteur en cas de brèche dans les murs. De plus, elle peut être appelée à prêter main-forte au guet en cas d'urgence.

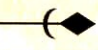
Bien que la garnison et la milice ne quittent normalement pas l'enceinte de la ville, les circonstances exceptionnelles ont fait qu'une grande proportion de ces combattants se trouve en ce moment même aux côtés de l'armée et des chevaliers. Seuls les servants des pièces d'artillerie sont restés pour protéger les murs, les autres troupes étant occupées à ratisser les terres autour de Middenheim pour déloger l'ennemi, mais également pour venger leurs morts...

Le guet

Le guet est la seule force encore présente à Middenheim. Comme il a été dit, le rôle de l'armée est de partir en campagne alors que la garnison défend la ville. En l'absence de celle-ci, le guet doit veiller au maintien de l'ordre et arrêter les criminels. Cependant, cela ne l'a pas empêché au cours du siège de se battre vaillamment et de se distinguer à de nombreuses reprises.



Les ordres de chevalerie



Middenheim abrite deux ordres de chevalerie, indépendants des midden marschall. Ils sont actuellement au côté du graf et participent à la traque des forces du Chaos dans les forêts autour de la cité du Loup Blanc.

Les chevaliers Panthères

Les chevaliers Panthères sont les gardes du corps du graf et le reconnaissent comme leur commandant suprême. Bien que Boris Todbringer commande également aux midden marschall, cela ne pose en pratique que peu de problèmes, car c'est un général accompli qui sait parfaitement faire opérer de concert les différentes forces à sa disposition.

Les chevaliers Panthères montent généralement des destriers. Ils se distinguent par leur heaume surmonté d'une tête d'homme-bête et par la peau qu'ils placent sous leur selle et d'où ils tirent leur nom. Selon la tradition, chaque écuyer doit chasser et abattre à mains nues un grand félin afin de placer sa fourrure sous sa selle lorsqu'il est adoubé.

Les chevaliers du Loup Blanc

Les chevaliers du Loup Blanc sont les templiers d'Ulric. Suivant une ancienne tradition teutogen, le grand prêtre doit lever et entretenir une force afin de protéger le temple d'Ulric, défendre sa religion et l'honorer en accomplissant au combat des actes de bravoure. Le grand maître de l'ordre du Loup Blanc obéit à Ar-Ulric plutôt qu'au graf, mais jusqu'à présent les pouvoirs politiques et religieux de Middenheim ont toujours été en bonne entente.

Les chevaliers du Loup blanc portent de lourdes armures de plaques, mais partent à la guerre tête nue. Beaucoup arborent une cape en peau de loup et leur arme favorite est un marteau de guerre à deux mains.

La garde Teutogen

La garde Teutogen est une unité d'élite sélectionnée parmi les chevaliers du Loup Blanc, qui forme la garde personnelle d'Ar-Ulric. Ils combattent à pied mais possèdent le même équipement que les autres chevaliers de leur ordre.

Les Maîtres de la Loi



Le gouvernement civil de Middenheim est entre les mains d'un groupe d'hommes restreint : les trois Maîtres de la Loi Eberhard Richter, Erich Kalzbad et Hannes Brucker. Ils sont traditionnellement vêtus de robes grises et portent une broche d'or représentant une balance.

Les Maîtres de la Loi sont actuellement dans la cité. Ils supervisent son administration et conseillent Schutzmann sur les questions judiciaires. Ils se tiennent généralement à l'écart de la population pour éviter de subir des tentatives de corruption ou d'intimidation. Il y a quelques années, un scandale aux circonstances obscures a conduit au remplacement des trois Maîtres de la Loi, c'est pourquoi ceux qui leur ont succédé prennent soin de faire montre d'une intégrité et d'une impartialité irréprochables.

Le clergé



Comme en peut s'en douter, le clergé le plus important de Middenheim est celui d'Ulric. Le haut prêtre d'Ulric, également nommé Ar-Ulric (qui signifie « fils d'Ulric » en dialecte teutogen) ne cède en pouvoir que devant le graf en personne. En plus de son influence spirituelle, il commande les chevaliers du Loup Blanc, et beaucoup de serviteurs d'Ulric le considèrent de fait comme l'égal de Boris Todbringer. À l'heure actuelle, Ar-Ulric est à la tête des chevaliers du Loup Blanc, et c'est Claus Leibnitz qui a hérité de la gestion du temple d'Ulric en son absence.





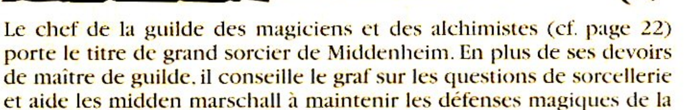
~ LES FRÈRES-LOUPS ~

Les Frères-Loups sont des Fanatiques (cf. *WJDR*, page 43) associés au culte d'Ulric. Amenés au bord de la folie par le désespoir ou le malheur, ils ne vivent plus que pour accomplir la vengeance de leur dieu et lui dédient le restant de leur vie. Un grand nombre de Frères-Loups accompagnent en ce moment même l'armée de Middenheim, mais ils ne font officiellement partie d'aucune force, que ce soit la milice, le guet, l'armée ou la chevalerie. Toutefois, leur tendance religieuse les pousse à rester aux côtés d'Ar-Ulric et des chevaliers du Loup Blanc.

Les Frères-Loups ont le même profil que les Fanatiques, mais leur choix de talents est légèrement différent : Coups Puissants *ou* Force Accrue, Dur à Cuire, Éloquence, Frénésie.

Le culte de Sigmar a éprouvé les pires difficultés à maintenir son influence à Middenheim, notamment à cause de la rivalité qui l'oppose au culte d'Ulric. La présence d'un temple de Sigmar à Middenheim, dont la taille n'est dépassée que par celui d'Altdorf, rappelle aux habitants de la cité leur lien avec la divinité tutélaire de l'Empire et leur devoir envers cette dernière, chose qu'ils n'apprécient pas toujours. Le prêtre le plus important du temple de Sigmar se donne le titre de grand capitulaire et se trouve en seconde place dans la hiérarchie du culte, après le grand théogoniste lui-même.

La grande prêtresse de Verena tient également une place importante, et il arrive que l'on fasse appel à elle au côté des Maîtres de la Loi pour des questions judiciaires. Les prêtres et les prêtresses des autres cultes jouissent d'un prestige plus ou moins grand selon leur rang, mais ils n'ont aucun pouvoir politique au sein de la cité.



Les sorciers

Le chef de la guilde des magiciens et des alchimistes (cf. page 22) porte le titre de grand sorcier de Middenheim. En plus de ses devoirs de maître de guilde, il conseille le graf sur les questions de sorcellerie et aide les midden marschall à maintenir les défenses magiques de la cité. En temps de guerre, le grand sorcier leur porte assistance afin de soutenir les forces militaires.

Le grand sorcier est pour l'instant absent, tout comme la plupart des membres de la guilde capables de jeter des sorts offensifs. Quelques-uns sont restés afin d'aider Schutzmann et le guet à faire régner l'ordre et à réparer les défenses de la ville. Ils sont sous les ordres de la grande sorcière adjointe Janna Eberhauer.


MIDDENHEIM
LA CITÉ DU LOUP BLANC
SECTEUR DU
GRAFSMUND
NORDGARTEN
ULRICSMUND
PORTE OUEST - SUDGARTEN
QUARTIER MARCHAND
PORTE SUD - SECTEUR D'OSTWALD
1
3
6
7
8
9
10
11
12
13
14
19
20
21
22
34
37
38
39
40
41
42
43
44



FREIBURG
PORTE EST – NEUMARKT
ALTMARKT – ALTQUARTIER
LES VENELLES
– LÉGENDE –
SECTEUR DU PALAIS
1- Middenpalaz
2- Konigsgarten
3- La place d'Honneur
LE GRAND PARC
4- Stade Bernabau
5- Le Bateau des Songes
GRAFSMUND - NORDGARTEN
6- L'Espérance
7- Le Repos du Graf
8- L'Oie des Moissons
ULRICSMUND
9- Mémorial de la Peste Noire
10- Temple d'Ulric
11- Temple de Verena
12- Guilde des médecins
13- Commission des intérêts politiques, culturels et sociaux des halflings, des elfes et des nains
14- Les Begierbaden
ALTMARKT-ALTQUARTIER
15- Guilde des magistrats
16- La Dernière Goutte
17- Abattoir de Fleischer
18- Le Foyer Ronronnant
PORTE SUD: OSTWALD
19- Le Rat Noyé
20- Mont-de-piété de Pfandlieher
21- Foyer des travailleurs
22- La Brasserie de la Bière de Dragon
PORTE EST: NEUMARKT
23- Académie impériale de musique
24- La Lune qui Chante
25- Le Templier Débauché
26- Commission pour la santé, l'éducation et la sécurité publiques
27- Les Coches de Chateauroc
FREIBURG
28- Temple de Sigmar
29- À l'Érudit
30- La Lune Rouge
31- Guilde des magiciens et des alchimistes
32- Collegium Theologica
VENELLES
33- Temple de Grungni
34- Guilde des bâtisseurs et des architectes
35- Commission des travaux publics
36- Guilde des ingénieurs nains
PORTE OUEST: SUDGARTEN
37- Morrspark
38- Grünpark
39- Temple de Shallya
40- Temple de Myrmidia
41- Le Benêt Ricanant
QUARTIER MARCHAND
42- Guilde des marchands
43- Commission du commerce, du négoce et des impôts
44- Les Coches du Loup Véloce



LA CITÉ DE MIDDENHEIM

Le plateau du Fauschlag fait environ un kilomètre et demi de diamètre. Les murs prolongent les à-pics des falaises et ceinturent totalement la ville.

En ce moment, Middenheim présente quelques paradoxes. Elle est à la fois surpeuplée et moins bourdonnante d'activité que d'habitude. Cela est dû au grand nombre de réfugiés venus se mettre à l'abri des murs à l'approche de la horde chaotique. Ceux qui le peuvent logent chez des proches, les autres s'entassent dans les auberges quand ils en ont les moyens. Autrement, ils dorment où ils le peuvent, parfois dans des abris de fortune. Mais en dépit du grand nombre de gens, l'activité de Middenheim tourne au ralenti.

La raison principale est bien entendu que le graf, ainsi que la plupart des hauts dignitaires et la totalité de l'armée, sont occupés à pourchasser les restes épars des forces d'Archaon. Les chevaliers Panthères, Ar-Ulric, sa garde Teutogen, les chevaliers du Loup Blanc et bon nombre des sorciers parmi les plus puissants sont partis avec eux. Le graf a nommé le commandant du guet pour régner en son absence, les autres ont désigné des personnes pour les remplacer temporairement. Malgré tout, peu de choses sont entreprises en dehors des travaux de réfection des défenses. Il règne sur la ville une atmosphère d'attente qui ne se dissipera qu'au retour du graf et de l'armée.

Les fermiers ayant abandonné leurs terres dévastées par la horde d'Archaon, la nourriture est une denrée précieuse. On ne sait pas encore s'il y aura une récolte cette année dans le Middenland, ni comment le peuple pourra survivre à l'hiver avec des greniers vides. Tous espèrent qu'Ulric se montrera miséricordieux en voyant les souffrances de son peuple et qu'il ne provoquera pas de gel ou l'arrivée des loups.

Les pages suivantes vous décrivent brièvement les principaux secteurs de la ville et fournissent des notes sur les lieux les plus importants.

Les chaussées et les portes

Quatre grandes chaussées relient Middenheim à l'extérieur, chacune protégée par une porte fortifiée. Les chaussées sont enchantées afin de pouvoir s'effondrer si les attaquants parviennent jusqu'aux portes.

Les quatre chaussées sont plus ou moins intactes, bien que celle à l'est ait été très endommagée. Elle a d'ailleurs été fermée à toute circulation le temps d'être remise en état. En effet, les troupes d'Archaon la prirent d'assaut le deuxième jour du siège et le sort permettant de la détruire fut déclenché. Cependant, les sorciers du Seigneur de la Fin des Temps contre-attaquèrent avec leurs propres sortilèges, invoquant des racines de métal hérissées d'épines de pierre qui enserrèrent la chaussée, l'empêchant ainsi de s'écrouler. Ces entraves magiques sont toujours là et les prêtres de la cité travaillent de concert avec les ingénieurs nains afin de les retirer et de réparer les dégâts causés.

Le secteur du palais

Accolé au mur nord de la ville se trouve le grand Middenpalaz, à l'est duquel s'étend le Konigsgarten. C'était autrefois le parc privé du palais, mais il est désormais ouvert au public. La place d'Honneur se trouve au sud du palais. Elle sert de lieu de défilé pour les forces militaires et accueille des manifestations au cours du carnaval annuel de Middenheim.





Le Middenpalaz (1)

Le Middenpalaz est un complexe de bâtiments entourant le palais du graf. Il comprend le palais de justice principal de la ville, le quartier général des chevaliers Panthères, ainsi que les résidences et les cabinets de nobles ou de fonctionnaires. Le Middenpalaz est entouré d'une grille de cinq mètres de haut, aux accès très bien gardés, et ce en permanence. On ne peut y pénétrer que sur invitation. Le palais lui-même, c'est-à-dire la résidence du graf, le mausolée ducal et le trésor de la cité, est ceint de la même façon et tout aussi bien gardé.

Le mur nord du palais a été extrêmement bien défendu au cours du siège et il n'a subi que des dommages superficiels. D'ailleurs, le Middenpalaz a échappé à tout dégât sérieux lors des combats.

Le Konigsgarten (2)

Ce jardin a beaucoup souffert au cours du siège, mais pas des mains des attaquants. Étant donné qu'il s'agit de l'espace dégagé le plus proche de la porte nord, il a servi de dépôt de ravitaillement pour les défenseurs. De plus, certaines zones ont été défrichées et des récoltes y ont été semées au cas où le siège se serait éternisé. De l'avis des jardiniers ducaux, les pelouses et les haies amoureusement taillées vont mettre des années, voire des décennies, à se remettre de ces déprédations.

Une partie du mur nord courant le long du Konigsgarten s'est effondrée à cause du travail de sape des attaquants. On ne sait pas vraiment si ce glissement de terrain était voulu ou accidentel, toujours est-il que le parc, d'ordinaire ouvert au public durant la journée, a été fermé le temps que cette brèche soit comblée.

La place d'Honneur (3)

Cette zone dégagée est située légèrement sous le niveau des rues du quartier. On y accède donc en descendant la volée de marches qui l'entoure sur toute sa circonférence. Pendant le carnaval, elle est bondée et présente des spectacles d'eau magnifiques. Il arrive également qu'elle soit magiquement gelée afin de servir de patinoire. Cependant, la majorité du temps, sa surface pavée voit s'entraîner les chevaliers du Loup Blanc et les chevaliers Panthères, l'élite des troupes de la ville. C'est également un lieu de manifestations publiques. Une statue du graf Gunther Todbringer, un ancêtre de Boris Todbringer, se dresse fièrement au centre de la place. Des bancs en bois sont alignés le long du côté nord, juste sous les grilles du Middenpalaz.

Le Grand Parc

Le plus Grand Parc de Middenheim se trouve au centre de la ville. Il est entouré d'une avenue bordée d'arbres appelée la Garten Ring. Le parc est ouvert en permanence et abrite le *Bateau des Songes*, l'un des lieux nocturnes de la ville les plus prisés, ainsi que le Stade Bernabau. Un lac de plaisance occupe le centre du parc, ce dernier regorgeant également de fontaines et de statues.

Les allées de graviers et les sentiers herbeux serpentent entre des serres et des orangeraies dans lesquelles s'épanouissent plantes et arbres exotiques. Certains de ces endroits sont là pour le plaisir du public, d'autres sont destinés à l'herboristerie et aux recherches magiques. Tout comme le Konigsgarten, le Grand Parc est entretenu par l'horticulteur ducal et ses innombrables jardiniers.

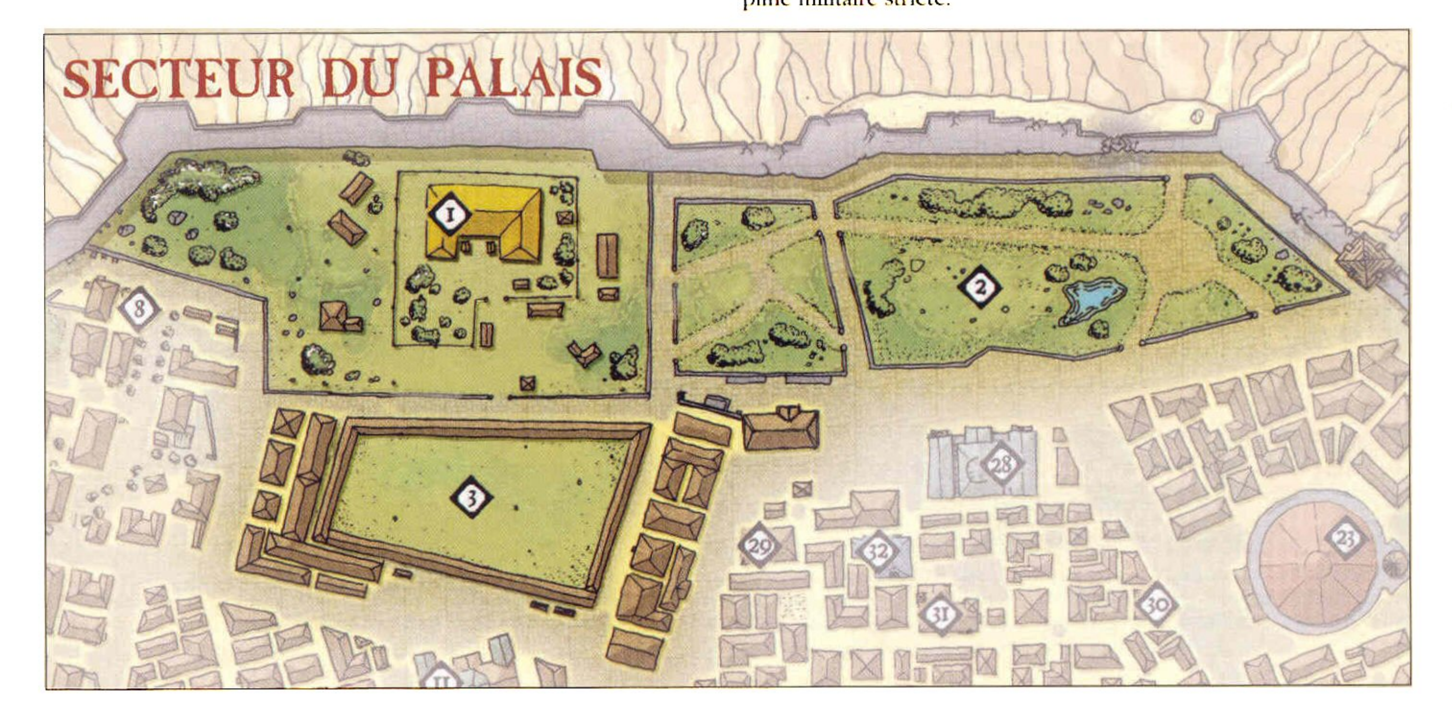
Le Grand Parc a moins souffert du siège que le Konigsgarten car il se trouve au centre de la ville, mais il porte néanmoins les traces des événements récents. Les plus voyantes sont les tentes du bon millier de réfugiés venus se mettre à l'abri des murs. Leur seule source d'eau claire est fournie par le lac et les fontaines, et les conditions d'hygiène sont déplorables. L'odeur y est de plus en plus insoutenable et les risques d'épidémie grandissent de jour en jour. Comme au Konigsgarten, certaines zones ont été semées, mais les plants n'ont pas encore eu le temps de germer. Quelques personnes de bonne volonté, qui se sont donné le nom fleuri de «fertiliseurs», ont entrepris d'emmener les déchets du camp de réfugiés vers ces champs improvisés pour s'en servir comme engrais.

Le stade Bernabau (4)

Le grand amphithéâtre de Middenheim est célèbre à travers tout l'Empire. Sa capacité est de cinq mille personnes (dont deux mille places assises). Il accueille de nombreux événements sportifs, des combats de gladiateurs et bien d'autres spectacles.

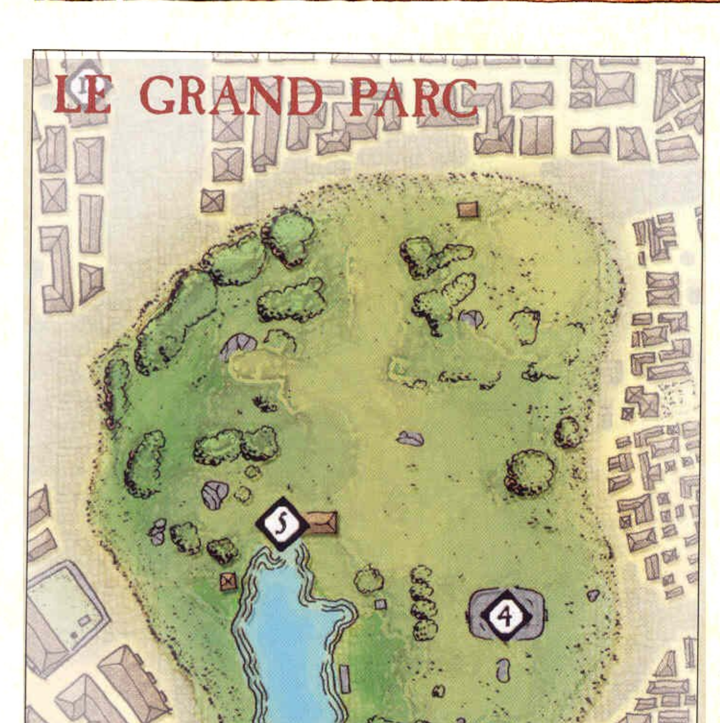
Au cours du siège, le stade a été réquisitionné par les autorités qui y ont installé les troupes alliées et leur matériel. Celles-ci ont depuis levé le camp, mais il est encore possible de voir sur le sable le tracé géométrique des emplacements des tentes et des casernes. Le stade est aujourd'hui désert.

Les dommages dus au siège sont minimes, mais une zone au nord a été noircie par les flammes. La rumeur prétend que la promiscuité entre les nains et les elfes a mené à des tensions. Le pire n'a été évité que par des efforts de diplomatie considérables et grâce à une discipline militaire stricte.









Le Bateau des Songes (5)

Le Bateau des Songes est situé dans un cadre idyllique sur les rives du lac. C'était le lieu de sortie favori des membres de la noblesse de Middenheim quelque peu conservateurs. Son ambiance romantique et la possibilité de louer le soir de petites barques aux lanternes projetant une lumière tamisée pour se promener sur l'onde en avaient fait l'endroit rêvé pour les soirées en comité réduit et les rendez-vous galants. Par contraste avec des lieux tels que *Le Templier Débauché* (cf. page 20), les spectacles de cabaret du *Bateau des Songes* étaient des modèles de bon goût et de civilité.

Bien qu'il n'ait subi aucun dommage dû au siège, *Le Bateau des Songes* connaît de sérieuses difficultés financières. L'arrivée des réfugiés dans le parc et l'absence de la plupart des clients habituels (y compris le graf lui-même) l'ont mené au bord de la faillite. Les clients se font rares et le *Bateau des Songes* est aujourd'hui plus connu pour ses cohortes de mendiants à l'entrée de ses cuisines que pour ses dîners romantiques…

Pourtant, Rolf Rosencrantz et sa femme Élise, les propriétaires, font tout pour afficher un optimisme de façade, espérant renouer rapidement avec le succès. Tous les soirs et suivant un rituel immuable, les tables sont dressées et les chandelles allumées au son des mélodies jouées par un quartet à cordes. Alors qu'auparavant il était presque impossible d'obtenir une réservation sans des accointances et un pot-de-vin généreux, désormais toute personne en mesure de payer l'addition est accueillie avec force génuflexions et sourires de circonstance.

Secteurs du Grafsmund et du Nordgarten

Situé entre le secteur du palais et la porte ouest, ce sont des quartiers résidentiels bourgeois qui abritent les demeures les plus luxueuses de la ville. Le Grafsmund est plus proche du palais. C'est également le plus cossu des deux, comme l'attestent les villas et les résidences ostentatoires de la noblesse. Le Nordgarten est le domaine des marchands opulents et des nouveaux riches, ces derniers étant généralement considérés avec dédain par les autres classes supérieures. Contrairement à celles des nobles du Grafsmund, leurs maisons sont d'architecture contemporaine, tout en étant évidemment tape-à-l'œil.

Le quartier n'a que peu souffert du siège. Alors qu'auparavant, c'était le soir un endroit animé où les gens venaient profiter des restaurants et des auberges, les rues y sont désormais aussi calmes que la journée, la plupart des nobles étant partis en guerre avec le graf.

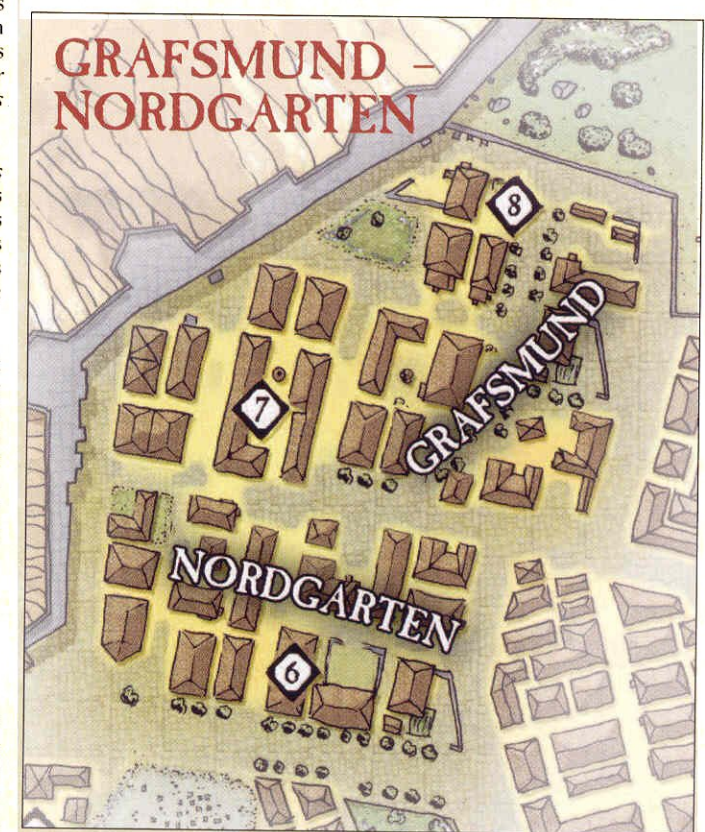
L'Espérance (6)

Tenu par Rudolf et Sigrid Buffler, l'*Espérance* est l'un des hôtels les plus luxueux de la ville. Sa clientèle est composée de visiteurs n'ayant pas de famille à Middenheim (ou ne souhaitant pas la voir !). Il affiche actuellement complet, toutes ses chambres (12 simples et 8 doubles) étant occupées par des nobliaux de province et d'autres réfugiés suffisamment aisés des alentours. Malgré tout, certains ont été obligés de faire chambre commune, ces dernières coûtant en effet entre 5 et 11 couronnes d'or la nuit.

Le Repos du Graf (7)

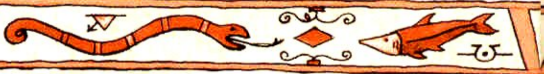
Cet hôtel est situé dans une rue très calme du Grafsmund. Il est tenu par Rolf et Ulrike Steinmeyer, un couple d'âge mûr sans enfant, qui met un point d'honneur à fournir à une clientèle triée sur le volet un logement où l'on se sent chez soi. Les dix chambres doubles et les dix chambres simples sont décorées avec goût, sans fioritures, et les propriétaires savent régler avec fermeté et discrétion les indélicatesses et les éventuels problèmes de tapage nocturne. Leur portier et majordome, un butor colossal originaire de Kislev nommé Boris, est particulièrement doué pour remettre dans le droit chemin les éléments les plus agités afin qu'ils ne dérangent pas les clients.

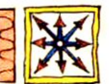
Tout comme l'*Espérance*, *Le Repos du Graf* est plein à craquer de réfugiés fortunés qui attendent le moment où ils pourront retourner chez eux sans danger.











L'Oie des Moissons (8)

L'Oie des Moissons est idéalement situé à côté des grilles ouest du Middenpalaz. Il est renommé comme étant le meilleur restaurant de Middenheim, voire de tout le Middenland. Sa carte offre un large choix, mais même le menu le moins cher coûte la bagatelle de 9 couronnes d'or. Cependant, ceux qui ont la chance de goûter sa cuisine assurent que ce prix est justifié.

Étonnamment et en dépit de sa réputation, le restaurant n'est pas tenu par des halflings. Le propriétaire est un elfe du nom de Fanamis Shassaran. On dit qu'il est arrivé dans la ville il y a quelques décennies avec un chariot rempli d'or, qu'il aurait utilisé pour monter son affaire. Quoi qu'il en soit, il est à l'origine de débats passionnés au sein des classes supérieures de la ville pour décider laquelle, de la cuisine halfling ou elfique, est la plus savoureuse.

Le restaurant tire son nom d'une tradition du Middenland voulant que l'on mange une oie à l'époque des moissons. C'est d'ailleurs le plat le plus célèbre de la maison, affiché à la carte tout au long de l'année au prix de 20 couronnes d'or pour une oie entière (soit un repas pour une demi-douzaine de convives selon leur appétit). Beaucoup déclarent qu'après avoir dégusté ce plat délicieusement aromatisé de fruits et d'épices, il n'est plus possible de manger une oie accommodée d'une autre manière. Malgré tout, ce sont les desserts qui gardent les faveurs des clients, élaborés à partir de mousses légères de fruits caramélisés, de liqueurs capiteuses et de bien d'autres ingrédients de choix.

L'Oie des Moissons est rarement fréquentée par les nains et les halflings, les premiers n'appréciant guère la décoration typiquement elfique, et les seconds à cause d'un amour-propre meurtri.

Au cours du siège, les commandants des contingents elfiques établirent leur quartier général à l'*Oie des Moissons*. À cause des goûts raffinés de ces clients et de l'impossibilité de se ravitailler, le garde-manger et le cellier ont été littéralement pillés, forçant Fanamis à retirer de sa carte certains de ses plats les plus exotiques et à les remplacer par une cuisine du terroir, ou « cuisine laurelornienne » comme il aime à dire… En dépit de cela, les plats sont toujours d'une grande qualité, bien que moins extravagants. Fanamis sera probablement intéressé par des aventuriers (surtout s'il s'agit d'elfes) lui proposant leurs services pour aller chasser du gibier, ramasser des herbes et des champignons ou cueillir des fruits afin d'approvisionner son restaurant.

Le secteur de l'Ulricsmund

L'Ulricsmund est un quartier situé entre le Grand Parc (cf. page 13) et le quartier du Nordgarten, au sud de la place d'Honneur (cf. page 13). Il tire son nom du grand temple d'Ulric dans sa zone sud-ouest, qui est le cœur du culte du dieu à travers l'Empire.

Moins imposantes que celles du Grafsmund et du Nordgarten, les maisons de l'Ulricsmund n'en restent pas moins spacieuses et confortables. Elles sont habitées par des marchands, des artisans aisés et par quelques prêtres d'Ulric, qui sont ainsi à proximité du temple.

Quelques maisons de Tempel Bahn ont été endommagées lors du siège. En effet, un dragon du Chaos y a été abattu par des balistes au cours des combats, et la bête blessée a causé d'importants dégâts avant que les défenseurs n'arrivent pour l'achever.

Le mémorial de la Peste Noire (9)

Cette grande statue de bronze fait face au temple d'Ulric, au carrefour de deux grandes avenues, le West Weg et le Sudetenweg. Elle représente un homme grand et athlétique tenant un enfant sur chacune de ses épaules. Il porte un casque couronné et affiche une expression grave et noble. Sous ses pieds gît un énorme rat, sa tête pendant mollement de son cou brisé.



Cet homme n'est autre que le graf Gunthar, qui régnait sur Middenheim lorsque la peste de 1111 se déclara. En donnant l'ordre de fermer les portes de la ville et de tuer quiconque tenterait d'entrer, il permit à la cité d'échapper aux ravages de la maladie tandis que des milliers de gens périssaient dans les campagnes. Le rationnement dura six longs mois et des centaines de Middenheimers moururent de faim, mais la ville échappa à la peste.

Depuis la fin du siège, on parle d'ériger une deuxième statue pour commémorer les Middenheimers et leurs alliés qui ont donné leur vie pour défendre la cité contre les hordes du Chaos. Aucune pétition officielle n'a encore été lancée, mais cela n'a pas empêché des personnes malhonnêtes de faire du porte à porte pour « collecter » des fonds destinés à ce nouveau mémorial.

Le temple d'Ulric (10)

Mélange de château et de cathédrale, le grand temple d'Ulric est sans hésitation le monument le plus célèbre de Middenheim. Des personnes de tout l'Empire et des pays septentrionaux, où le culte du dieu de l'hiver est très vivace, y viennent chaque année. Reste à voir l'effet que la guerre et les destructions qu'elle a engendrées auront sur ce pèlerinage.

C'est là que brûle la Flamme Sacrée d'Ulric. Les légendes disent qu'elle a été allumée sur ordre d'Ulric en personne. Il apparut en vision à Wulcan, son premier grand prêtre et fils du chef teutogen Artur, le fondateur de la ville. À la demande de son dieu, Wulcan frappa la roche avec la cognée de sa hache de guerre Blitzbeil et une flamme blanche jaillit aussitôt. Ulric lui dit alors que, tant que sa Flamme Sacrée brûlerait, Middenheim et ses habitants feraient face à tous les périls. Lorsqu'il émergea de sa transe, Wulcan vit la flamme qui dansait sous ses yeux, et il commença sans attendre la construction du temple autour d'elle.

La voûte du temple s'élance à plus de quarante mètres de haut. C'est une merveille d'architecture qui n'a besoin ni d'arcs-boutants ni de magie pour tenir en place. Elle donne au temple une acoustique extraordinaire, si bien que le prêcheur juché sur la chaire n'a pas besoin d'élever la voix pour être entendu de sa congrégation. La nef peut contenir quant à elle plus d'un millier de fidèles.





Plusieurs bâtiments ont progressivement été érigés autour du temple, notamment une sacristie à l'usage des prêtres de haut rang, des chapelles privées entretenues par des familles nobles, les archives officielles du culte et quelques bureaux administratifs. Cet ensemble occupe la moitié est du temple, la jonction avec celui-ci étant assurée par le grand clocher. Des clochers d'importance moindre s'élèvent également en d'autres endroits de l'édifice.

Le temple de Verena (11)

Le dôme du Temple de Verena peut être aperçu au nord du quartier de l'Ulricsmund. Son entrée est décorée d'une statue de marbre gris à l'image de la déesse, et une annexe rectangulaire abrite la grande bibliothèque du temple. L'autel principal est surmonté d'une statue de chouette recouverte d'or battu qui étend ses ailes sur plus de quatre mètres d'envergure.

Les universitaires et les magiciens de la ville se rendent souvent au temple, aussi bien pour y prier que pour consulter sa bibliothèque. Une rivalité oppose le temple et le Collegium Theologica pour savoir qui possède la bibliothèque la plus complète. La très respectable guilde des magistrats possède une chapelle privée dans le temple, réservée à l'usage de ses membres.

La guilde des médecins (12)

Le siège de la guilde se trouve face au temple d'Ulric. Sa façade de marbre laisse entrevoir l'opulence dans laquelle vit la communauté médicale de Middenheim. Pour pratiquer la médecine dans la ville, il est obligatoire de détenir une licence délivrée par la guilde et d'être l'un de ses membres si l'on y habite.

La commission (13)

Cet édifice de pierre grise abrite une organisation dont le nom complet est commission pour la défense des intérêts politiques, culturels et sociaux des halflings, des elfes et des nains, mais les gens de Middenheim s'y réfèrent habituellement sous le simple terme de commission. Comme son nom l'indique, elle défend les intérêts de la population des races non humaines de la ville et enregistre leurs plaintes ou leurs doléances. Bien qu'elle ne dépende pas du gouvernement, c'est un groupe de pression très puissant qui œuvre de concert avec les autorités.

Les Begierbaden (14)

Non loin du temple d'Ulric jaillissent des sources d'eau chaude. Les suivants d'Ulric croient qu'elles ont la même origine divine que la Flamme Sacrée. Les Begierbaden sont des thermes très appréciés de la classe supérieure et des visiteurs venus des quatre coins du Vieux Monde.

Secteurs de l'Altmarkt et de l'Altquartier

L'Altquartier, ou vieux quartier, se situe au sud-est de la ville, à côté de la porte est. Il jouxte l'Altmarkt, ou quartier du vieux marché, qui s'étend du Grand Parc à l'ouest et longe les Venelles au sud (cf. page 22).

En dépit de son nom, rien ne prouve que le vieux quartier ait été fondé avant les autres. C'était une zone populaire et ses taudis ont été très endommagés par les combats féroces qui se sont déroulés autour de la porte est. Comme expliqué précédemment, la chaussée à l'est de la cité est fermée pour cause de travaux et la porte elle-même est en cours de destruction pour être rebâtie. Une association d'artisans locaux et d'investisseurs privés a obtenu une autorisation pour raser les maisons du quartier et tout reconstruire afin d'accueillir la population de classe moyenne, de plus en plus nombreuse. Personne n'a soulevé la question de savoir où les familles pauvres actuelles seront relogées…

Le vieux marché est composé d'entrepôts, de marchés et de quelques habitations. C'est là qu'étaient acheminées les marchandises arrivant par la porte est avant d'être vendues. Plus éloigné de cette dernière que l'Altquartier, l'Altmarkt a moins souffert du siège mais doit faire face à d'autres problèmes. En effet, suite à la fermeture de la porte est et de sa chaussée, les marchandises sont désormais apportées par les autres portes de la ville, notamment par la porte nord, dont l'essentiel des produits est drainé par le nouveau marché (cf. page 19). Le vieux marché commence à peine à se remettre des dégâts causés par les armées d'Archaon et le flux de marchandises est pour l'instant bien moins important qu'avant le siège. Il faudra peut-être des années avant que la production régionale de viande et de fruits et légumes revienne à la normale. Le vieux marché traverse une passe difficile, et certains parlent déjà de le détruire et de laisser au nouveau marché le monopole de la distribution des marchandises.

La très respectable guilde des magistrats (15)

Derrière ce titre ronflant se cache une organisation qui dirige et représente tous les métiers juridiques de la ville, dont les juges et les avoués. La plupart des gens la nomment la guilde des avoués. Les trois Maîtres de la Loi (cf. page 8) en sont des membres éminents, comme toutes les personnes ayant acquis une certaine respectabilité (ou qui souhaitent s'en bâtir une) au sein de la communauté des hommes de loi de Middenheim.

La guilde est installée dans un bâtiment imposant de trois étages au sud-ouest du vieux marché. Elle fait face au quartier universitaire et

~ LA FLAMME SACRÉE ~

Bien des légendes entourent la Flamme Sacrée d'Ulric. Comme il a été dit, Ulric en personne a déclaré que Middenheim et son peuple ne risquaient rien tant qu'elle brûlerait.

Une autre superstition populaire prétend qu'elle ne peut pas brûler un serviteur d'Ulric. Cette croyance est étayée par l'histoire de Magnus le Pieux et de l'Année de la Honte. Lorsque l'Empire était divisé politiquement et religieusement, ce noble sigmarite originaire de Nuln vint en secret à Middenheim pour prouver aux chefs ulricans que le culte de Sigmar n'était pas basé sur une hérésie, et encore moins l'œuvre de conspirateurs du Chaos. L'histoire raconte qu'alors que le grand prêtre d'Ulric était lancé dans une diatribe virulente à l'encontre de Magnus, celui-ci se leva et ôta sa cape, révélant sa véritable identité.

« Si je suis un blasphémateur… », dit-il calmement, *« …alors la Flamme d'Ulric me consumera »*. Puis il s'avança vers les flammes et y pénétra sans hésiter avant de faire face à son accusateur. La flamme l'avait épargné et tous ceux présents se mirent à genoux, voyant en ce jeune homme un élu de leur dieu.

Auparavant, il arrivait que des personnes suspectées d'hérésie soient soumises à cette ordalie mais, aujourd'hui, les autorités du temple déconseillent fortement à ceux qui voudraient tester leur ferveur de passer l'épreuve des flammes. Malgré cela, chaque année, surtout au cours du pèlerinage, quelques-uns s'y essayent. La plupart finissent gravement brûlés, bien que les prêtres fassent tout leur possible pour les retirer du feu rapidement. Il y a plus d'une génération qu'aucun miracle similaire à celui de Magnus n'a été rapporté.







ALTMARKT – ALTQUARTIER

ALTMARKT

ALTQUARTIER

magique des Venelles. Des mauvaises langues aiment à dire qu'elle est plutôt bien située, à la croisée du commerce et du savoir, et surtout loin du gouvernement...

La guilde est l'étape obligatoire pour qui cherche un conseil légal ou des services juridiques. La plupart des cabinets d'avocats et de notaires les plus connus y ont d'ailleurs leur siège. Ces derniers ne sont jamais à leurs bureaux et seuls les clients les plus influents ont le privilège de les rencontrer en personne. Ce sont généralement les clercs qui s'occupent des affaires, mais il arrive que les jeunes loups de ces cabinets se chargent des cas lorsqu'ils sont complexes, intéressants et surtout rémunérateurs.

La guilde fait aussi office d'archives légales pour la ville et possède des documents remontant quasiment à sa fondation. Étant donné que la majorité des lois de Middenheim se basent sur des cas de jurisprudence, les archives sont une source d'informations vitale. Des scribes d'un âge canonique – souvent d'anciens hommes de loi – passent des heures à les fouiller et à les compiler à la recherche de cas spécifiques et d'arguments légaux à faire valoir dans des affaires en cours. Les étudiants et les historiens du Collegium Historica font eux aussi un usage intensif des archives.

La Dernière Goutte (16)

Sis au nord-ouest du vieux marché, *La Dernière Goutte* a réussi à échapper à tout dommage dû au siège et à la démolition suite aux récents travaux de réaménagement urbain. C'est un bâtiment bas, aux colombages de poutres noires et à l'enseigne arborant un gibet et une corde de pendu. D'un certain côté, cela symbolise parfaitement l'humour noir caractéristique des gens du quartier.

La Dernière Goutte est un lieu de perdition où tout peut être acheté, légalement ou non, pour peu qu'on y mette le prix. C'est un lieu privilégié par les criminels, qui se rencontrent dans un parloir fermé par une simple paire de rideaux situé au rez-de-chaussée, tandis que les seigneurs de la pègre locaux préfèrent se retirer dans les chambres à l'étage pour discuter affaires...

Le propriétaire, un homme robuste du nom de Werner Wutend, porte sur la moitié droite de son visage une vilaine balafre qui court de sa gorge jusqu'au front. On murmure qu'il a des relations dans toute la ville. Sa règle est claire : la taverne est un territoire neutre et il n'y tolère aucune bagarre. Il n'hésite pas à appliquer brutalement sa loi si nécessaire. C'est pourquoi *La Dernière Goutte* est devenu l'endroit où se déroulent la plupart des rencontres entre gangs rivaux désireux de régler pacifiquement une querelle.

L'abattoir de Fleischer (17)

Il s'agissait jadis du principal abattoir de la ville, et le bétail de toutes les campagnes environnantes y était emmené pour y être tué et découpé, avant que sa viande ne soit vendue sur les marchés de la cité. Il n'en subsiste désormais que des ruines, car il fut détruit lors du siège, en même temps que nombre d'autres bâtiments du quartier, par un tir de canon apocalypse. Des barrières improvisées interdisent symboliquement l'accès au site et sont accompagnées d'écriteaux conseillant aux passants de rester à l'écart.

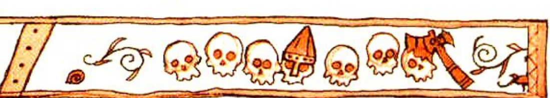
Un vaste cratère signale le point d'impact du tir de canon ; la roche y a fondu et est restée noire, et la rare végétation qui pousse encore dans et autour du site affiche des mutations inquiétantes : des feuilles en forme de main, des épines vénéneuses, et parfois des fleurs dont les pistils dessinent un visage humain émettant un gémissement continu. Cette végétation surnaturelle est régulièrement brûlée, mais elle repousse toujours. Certains habitants du quartier prétendent avoir vu des rats de taille inhabituelle émerger des ruines à la nuit tombée, leurs formes corrompues par quelque pouvoir chaotique.

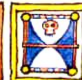
Le Foyer Ronronnant (18)

Au centre du secteur du vieux marché se trouve un quartier appelé le « Petit Moot », et c'est là que vit la majorité des halflings de Middenheim. Le « Petit Moot » est célèbre pour ses tavernes et son hostellerie, la plus célèbre de toutes étant le *Foyer Ronronnant*.

Son propriétaire, Silas Vertecolline, a fait bâtir une réplique d'un confortable cottage du Moot et il n'y sert que des plats traditionnels de cette verte contrée. En outre, le *Foyer Ronronnant* a respecté l'échelle de son modèle, ce qui ne manque pas de décontenancer les occasionnels clients humains : le plafond culmine à un mètre cinquante et le mobilier manque de confort pour quiconque dépasse la taille d'un halfling. Cependant, quelques Middenheimers sont prêts à s'accomoder de ces inconvénients pour la simple qualité de la cuisine. Pour les halflings, ce lieu représente un petit morceau de pays qui brille au milieu d'une cité construite pour les grandes gens.









La porte sud: Le secteur Ostwald

S'étalant de part et d'autre de la porte sud, cette partie de la ville accueille majoritairement les classes populaires de la cité.

Même s'il n'a pas la même réputation que le vieux quartier, l'Ostwald est au centre de maintes activités illégales, et l'on raconte que la plupart des malandrins de Middenheim sont venus se réfugier ici après la destruction de leur ancien territoire. Le guet peut de fait témoigner que le nombre de cadavres retrouvés dans les allées obscures est en hausse, et les rumeurs disent qu'une guerre de territoire oppose les Ostwalders aux nouveaux arrivants du vieux quartier.

Même si elle n'est pas plus prospère, la porte sud présente une apparence plus respectable. Les bâtiments y sont simples et modestes, mais généralement propres et relativement bien entretenus.

Même s'il n'a pas autant souffert que le vieux quartier, ce secteur porte encore les cicatrices laissées par le siège, particulièrement à proximité de la porte sud. Les toits y ont été réparés à la hâte et certaines maisons ne sont plus que des ruines abandonnées.

Le Rat Noyé (19)

Le Rat Noyé est semblable à bien d'autres tavernes de l'Ostwald. Tenu par un grand gaillard barbu du nom de Johann Stallart, il consiste en une unique pièce enfumée, basse de plafond, meublée d'une dizaine de chaises et de tables mal réparées. Les bagarres y sont fréquentes et l'arrivée de tout étranger est immanquablement accueillie par un silence de plomb.

Stallart est un membre respecté de la pègre de l'Ostwald et la cave de sa taverne accueille de nombreuses caches servant à dissimuler du matériel de contrebande, ainsi qu'un passage donnant dans le réseau des égouts. Les deux commodités peuvent être utilisées moyennant un bon prix.

Le mont-de-piété de Pfandlieher (20)

Sise au fond d'une allée étroite non loin de la porte sud, cette petite échoppe à l'hygiène douteuse se distingue par sa solide porte de chêne renforcée de fer et bardée de nombreux verrous, les barreaux de ses fenêtres et le symbole des monts-de-piété pendant au-dessus de sa façade. Les carreaux sales de ses fenêtres laissent néanmoins voir une partie de ses marchandises on ne peut plus variées.

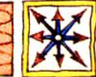
Josef Pfandlieher est un homme squelettique et hirsute, qui semble approcher la soixantaine. Il porte un chapeau à larges bords, crasseux en toute occasion, et une paire de bésicles ébréchées et poussiéreuses est perchée au bout de son nez. Il est capable d'évaluer un objet avec une précision déroutante et en offre généralement entre un quart et la moitié de sa valeur, selon la connaissance qu'il a de son client. Comme beaucoup d'Ostwalders, il fréquente occasionnellement la pègre locale et peut se targuer d'être l'un des meilleurs receleurs de la ville. Même s'il n'offre jamais grand-chose d'un objet, il ne pose aucune question sur sa provenance.

Le foyer des travailleurs (21)

À la limite nord de l'Ostwald, de l'autre côté de la rue du parc Vert (cf. page 25), ce bâtiment modeste de deux étages était autrefois un entrepôt. Un panneau l'identifie à présent comme étant le foyer des travailleurs.

Il fut fondé suite à la donation d'un des riches négociants de la ville qui, à l'insu de la plupart des middenheimers, fit fortune par des moyens tout sauf légaux. Cette œuvre a pour vocation d'aider les travailleurs de passage dans la cité, en leur proposant par exemple un déjeuner à un prix modique et un toit gratuit. Cette vocation charitable se double d'un excellent centre de recrutement de bandits et de





coupe-jarrets, qui se trouvent facilement parmi ses hôtes les plus robustes et les moins scrupuleux.

Actuellement, le foyer affiche complet. En plus d'accueillir nombre des réfugiés arrivés dans la ville, il est aussi devenu la première étape de tous ceux qui ont dû fuir le vieux quartier suite à sa destruction. Malgré la vieille rivalité entre le vieux quartier et l'Ostwald, et malgré la guerre des territoires qui les oppose, le directeur du foyer, Helmut Beckenbauer a réussi à maintenir la paix dans ses murs. En fait, le foyer est en train de devenir un terrain neutre où les deux groupes peuvent se rencontrer pour tenter de régler leurs différends de façon pacifique.

La Brasserie de la Bière du Dragon (22)

Cette petite brasserie semble déserte. Les portes sont fermées par des cadenas et une note en lambeaux renvoie les curieux à la guilde des magiciens et des alchimistes. Son propriétaire, un halfling, était selon la rumeur membre de cette dernière, ce qui pour beaucoup expliquait la qualité de ses breuvages. Il fut tué lors du siège et, jusque-là, aucun de ses proches ne s'est manifesté. Ceci est très insolite pour un halfling, car les ressortissants de ce peuple restent généralement en contact avec leurs parents, si éloignés soient-ils. Du coup, certains murmurent déjà que son nom, Hilberry Stillburg, n'était qu'un pseudonyme.

À l'insu de tous hormis quelques clients privilégiés, le brassage de la bière n'était pas la seule activité de Stillburg. Dans un laboratoire secret situé sous terre, il élaborait des poisons, des drogues et autres préparations chimiques pour les barons du crime du secteur. Ces individus sont à présent très désireux de trouver le laboratoire, non seulement pour mettre la main sur son précieux contenu, mais aussi pour détruire toute preuve éventuelle qui les lierait aux activités de Stillburg. Malgré quelques effractions, personne n'a encore réussi à trouver le laboratoire, mais il en a résulté des rumeurs infondées prétendant que la brasserie était hantée.

Le Neumarkt: Le secteur de la porte est

Le Neumarkt, ou nouveau marché, se trouve en face du vieux marché, du côté nord de la grande artère qui conduit au cœur de la ville depuis la porte est. À l'origine, il accueillait la vente d'objets, tandis que le vieux marché était réservé aux denrées comestibles, mais le nouveau marché s'est agrandi au point de vendre pratiquement n'importe quoi. Il existe encore des rues et des avenues réservées à un seul corps de métier, telles que l'avenue des Forgerons, la place des Potiers et la rue des Tanneurs, mais de plus en plus des commerçants du nouveau marché vendent à la fois de la viande, des fruits et des légumes, au grand dam de leurs voisins du vieux marché.

Le secteur de la porte est est doté d'un caractère bien différent. Il s'étend depuis la porte est à proprement parler jusqu'à la limite sud du Konigsgarten (cf. page 13) et de la porte nord, et était le centre culturel de la cité. Le nord du secteur est réservé aux classes supérieures, tandis que plus l'on va vers le sud, plus le bon goût des divertissements proposés laisse à désirer, même si les prix pratiqués restent sensiblement au même niveau. Comme dans le vieux quartier, les zones du secteur les plus proches de la porte est ont subi de lourds dommages, non seulement en raison du siège, mais aussi suite à une révolte avortée de cultistes de Slaanesh organisée dans l'une des tavernes les plus décadentes de la ville.

L'académie impériale de musique (23)

Ce grand édifice surmonté d'un dôme impressionnant se trouve au cœur du secteur de la porte est. Il accueille l'opéra et l'orchestre de la ville, tous deux amplement financés par le graf, qui perpétue une longue tradition de mécénat. À l'époque du carnaval, il accueille divers spectacles visant à divertir l'élite de la ville et constitue l'un des événements de l'année.







– LE CULTE DU SCEPTRE DE JADE –

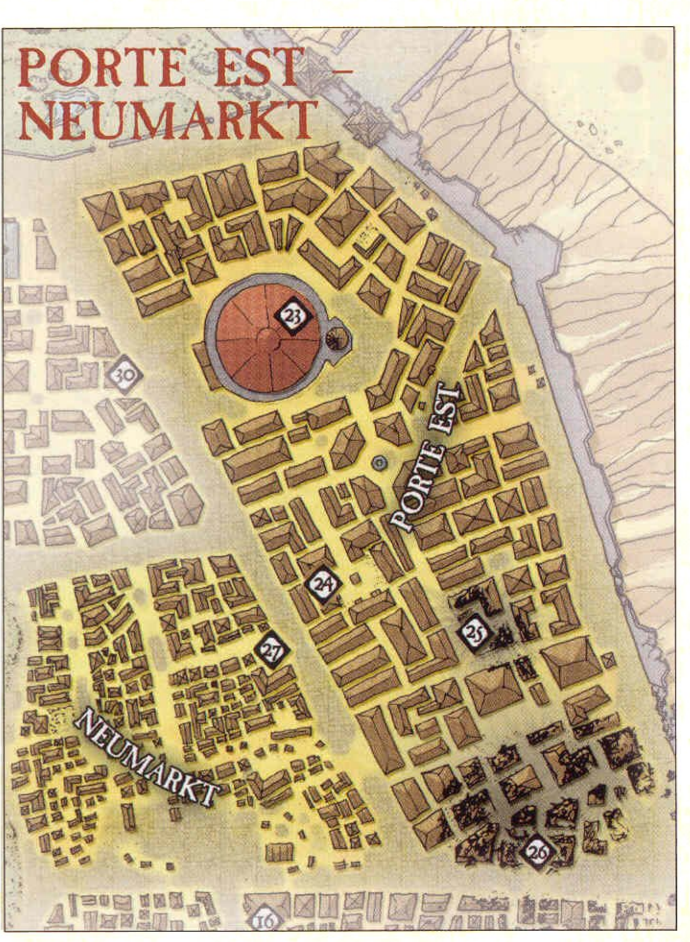
Comme beaucoup d'autres grandes villes du Vieux Monde, Middenheim abrite son lot d'adorateurs du Chaos qui conspirent secrètement à la ruine du monde, ou du moins à la poursuite de leurs ambitions inavouables. Plusieurs années auparavant, la cité entière fut éclaboussée d'un scandale lorsque fut révélé le fait que la Main Pourpre, une secte servant Tzeentch, l'Architecte du Changement, avait des membres haut placés dans la hiérarchie de la ville, et même à la cour du graf Boris Todbringer. Des mesures sévères furent immédiatement prises pour arrêter les membres du culte, mais les autorités pensent que certains d'entre eux réussirent à fuir la ville.

Le culte du Sceptre de Jade, à l'inverse, n'avait pas d'aussi grandes ambitions. La secte recrutait parmi la haute bourgeoisie désœuvrée de Middenheim en lui permettant de s'abandonner à des plaisirs interdits. Ces fidèles de Slaanesh, le Prince du Chaos, n'avaient d'autre but que de satisfaire leurs plus sombres désirs à l'abri des regards indiscrets.

Tout cela changea néanmoins à l'approche d'Archaon et de son armée, en particulier du contingent slaaneshi de Styrkaar. Tandis que les suivants du champion de Slaanesh assaillaient la chaussée sud de l'extérieur, celui-ci ordonna au Sceptre de Jade de se soulever et de massacrer les défenseurs de la ville de l'intérieur. Les délices qu'il promit à ses disciples en cas de succès étaient tels que pas un ne résista à son appel.

Mais le soulèvement du Sceptre de Jade fut tout sauf un succès. Depuis leur base, une taverne mal famée de la porte est appelée le *Templier Débauché*, les cultistes invoquèrent une poignée de démonettes (voir le *Bestiaire du Vieux Monde*, page 87) dans l'idée d'attaquer la porte sud de l'intérieur pour laisser la voie libre à Styrkaar et ses suivants. Cependant, les prêtres du culte s'avérèrent trop faibles et maladroits pour contrôler les forces qu'ils avaient déchaînées, et les démonettes s'éparpillèrent en quête de proies près de la porte est. Or, en raison des attaques continues d'Archaon sur la chaussée est, le secteur était l'un des mieux défendus de la ville et les démonettes furent rapidement éliminées par des sorciers et des prêtres d'Ulric dès que leur existence fut révélée. Les derniers cultistes furent localisés et exécutés, et le *Templier Débauché* fut fermé.

Le graf étant absent, de même que la plupart des mâles de la noblesse, la saison est relativement calme, mais la compagnie a monté une série de spectacles se déroulant dans l'après-midi, pour distraire les dames et les enfants avec de la musique plus légère que d'ordinaire. De temps à autre est organisée une représentation caritative visant à subvenir aux besoins des nombreux réfugiés de la ville, des veuves et des orphelins du siège ou à financer la reconstruction des bâtiments détruits par la guerre.



La Lune qui Chante (24)

Cette auberge-cabaret se trouve sur une petite place à quelques rues au sud de l'académie impériale de musique. Dirigée par Kirista Kallarial, elle baigne dans une ambiance elfique et, à l'instar de l'*Oie des Moissons*, elle est populaire auprès des elfes de la ville. Comme pour nombre d'autres lieux à la mode, les choses sont calmes en ce moment, bien que la *Lune qui Chante* soit encore en possession d'une excellente cave, proposant des breuvages légendaires, comme le vin de saphir d'Ulthuan, ainsi appelé en raison de sa couleur et de sa clarté.

Jadis fameuse pour ses spectacles, la *Lune qui Chante* ne propose plus de représentations régulières, les affaires étant trop calmes pour pouvoir financer des baladins en plus du personnel. Cependant, n'importe quel saltimbanque prêt à se contenter des pourboires est le bienvenu sur scène, du moment qu'il passe une audition avec Kirista. Cette dernière est très exigeante et il n'est pas facile de l'impressionner.

Le Templier Débauché (25)

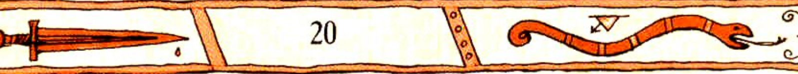
Jadis l'une des plus célèbres tavernes de la cité, le site qui accueillait le *Templier Débauché* est aujourd'hui occupé par un monceau de débris, de gravats et de poutres calcinées. Le bâtiment fut gravement endommagé lors du soulèvement du culte slaaneshi du Sceptre de Jade (voir le Culte du Sceptre de Jade ci-dessus) et brûla peu après.

La rumeur locale prétend que la taverne fut incendiée par des répurgateurs désireux de s'assurer que le culte n'était plus, mais la vérité est tout autre : le feu se déclara accidentellement alors que des voisins fouillaient le bâtiment à la recherche de boissons abandonnées et autres biens récupérables. Une torche fut inopinément lâchée au-dessus d'un tonneau de schnaps, et une minute plus tard l'édifice était en feu.

Les bureaux de la commission (26)

La commission pour la santé, l'éducation et la sécurité publiques a été instaurée par le conseil de la ville afin d'assurer le bien-être des citoyens de Middenheim. Le bâtiment qui accueillait ses bureaux est à présent réduit à une série de murs ne dépassant guère les quelques pieds. Comme beaucoup d'édifices voisins, il fut touché par l'un des projectiles tirés par les servants d'Archaon en direction de la porte est, et se retrouva peu après sur le chemin des démonettes invoquées par le Sceptre de Jade. Des plans sont actuellement à l'étude pour sa reconstruction mais, en attendant, les bureaux de la commission ont été transférés dans le palais (cf. page 12).



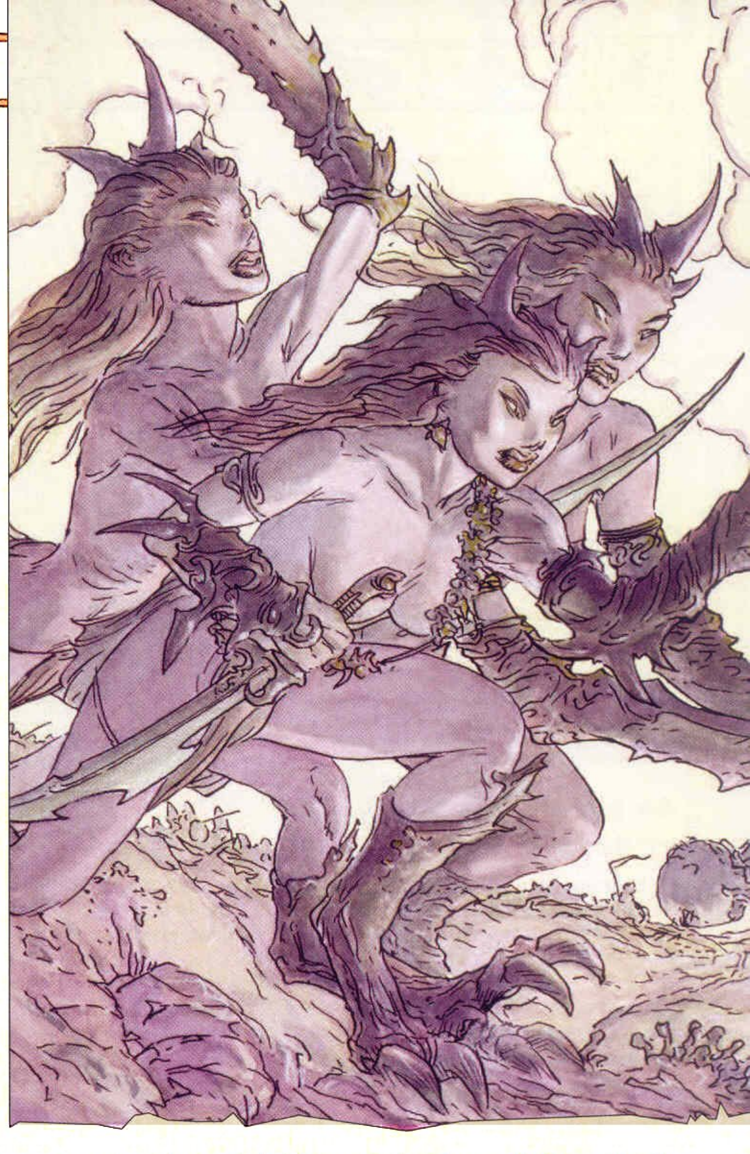




Les Coches de Chateauroc (27)

Chateauroc est l'une des compagnies de diligences qui desservent Altdorf et les provinces du sud. À côté de ses bureaux se dresse une auberge appelée Chateauroc, ainsi que des écuries et des granges. Le tout appartient à la compagnie et constitue le terminus de la ligne conduisant à Middenheim, ainsi qu'un lieu d'entretien des véhicules.

Les diligences reprennent à peine leurs trajets en direction d'Altdorf et subissent encore des attaques occasionnelles de la part de petites bandes d'hommes-bêtes et autres créatures. Afin de donner l'illusion de la sécurité à ses usagers, la compagnie a engagé des gardes pour escorter les coches, en attendant que l'ordre soit restauré. Quiconque possède une expérience dans le domaine de la conduite d'attelages ou du combat, ainsi que le savoir-faire nécessaire pour utiliser une arquebuse ou une arbalète peut postuler, mais la paye est relativement modeste (1 pa par jour, plus le gîte et le couvert dans les relais bordant la route), encore qu'elle puisse être rallongée par les pourboires des clients satisfaits. Le garde voyage le plus souvent aux côtés du cocher, et sa présence est parfois complétée par celles de plusieurs escorteurs montés, particulièrement dans les zones réputées dangereuses.



Freiburg

Sis entre le Konigsgarten et le Grand Parc, le secteur nommé le Freiburg consiste en une unique et large avenue, bordée d'arbres et de luxueuses demeures. Moins impressionnant que le Grafsmund et ses castels, le Freiburg reste un environnement paisible et cossu. Il sert de résidence à un grand nombre d'érudits, de sorciers et de prêtres. C'est là que se trouve le célèbre Collegium Theologica, de même que le temple de Sigmar et les quartiers généraux de la guilde des magiciens et des alchimistes.

Le Freiburg est également constitué de rues étroites proposant maintes échoppes de libraires, apothicaires, vendeurs d'antiquités et autres commerces de ce genre. Ces échoppes voisinent avec de petites auberges, mais la plupart ne proposent que le petit-déjeuner et le déjeuner et ferment avant le dîner. C'est dans ces tavernes qu'étudiants et intellectuels se retrouvent pour converser de sujets tels que la magie, l'histoire, l'art, la politique, et certaines venelles accueillent même de discrètes galeries d'art. Le secteur entier baigne dans une ambiance bohème.

Le temple de Sigmar (28)

Si la vaste majorité des Middenheimers sont des dévots d'Ulric, la divinité tutélaire de l'Empire conserve un solide noyau d'adorateurs, en particulier, comme le soulignent les cyniques, parmi ceux qui désirent les faveurs de l'Empereur. Le second temple de Sigmar le plus important du monde (après celui d'Altdorf, la capitale impériale) est un édifice majestueux, de sorte que, même en territoire ulrican, Sigmar n'est pas oublié.

Le prêtre en chef, Werner Stolz, porte le titre ronflant de grand capitulaire du Nordland depuis de nombreuses années. Comptant parmi les ecclésiastiques de Sigmar les plus éminents, il est bien vu par le grand théogoniste d'Altdorf et d'aucuns prétendent qu'il pourrait fort bien lui succéder.

À l'Érudit (29)

Cette taverne est l'une des plus populaires du Freiburg. En plus de fournir à boire et à manger (le menu est très respectable), c'est un lieu de débat pouvant se prêter à tout sujet. Elle dispose d'une écurie bien fournie et de seize chambres, à la disposition des érudits en visite et des autres voyageurs s'arrêtant au Freiburg.

À l'Érudit appartient à Hugo et Petra Schmidt, et est décoré de moult antiquités et bibelots que Hugo a collectionnés au fil des ans, ce qui confère à l'établissement une atmosphère excentrique au goût des scientifiques et des magiciens qui le fréquentent. La fierté d'Hugo est sa collection d'échiquiers qu'il laisse à la disposition des clients. Elle inclut des trésors d'ivoire venus d'aussi loin que l'Ind et la Cathay, ainsi que des pièces vénérables ramenées de tout le Vieux Monde. Hugo est un excellent joueur et se prend toujours de sympathie pour quiconque parvient à lui offrir une partie intéressante.

La Lune Rouge (30)

La Lune Rouge est une taverne, doublée d'une auberge et d'un cabaret, fréquentée par les habitants les plus riches du Freiburg ainsi que la crème de tout Middenheim. La propriétaire, Eva Dietrich, tient cet établissement depuis plus longtemps que ne s'en souviennent même ses plus vieux clients, et les ragots locaux prétendent qu'elle doit son immuable beauté à la magie, ou pire encore.

Le décor de la *Lune Rouge* est pour le moins luxueux : des tentures écarlates frangées d'or, des tapis épais, des peaux d'animaux exotiques, le tout discrètement éclairé par des bougies rouges. L'étage supérieur est occupé par un petit casino, qui n'est accessible que sur invitation.

Eva a recours à deux immenses gardes, Hannes et Karl, pour maintenir la paix dans son établissement, et leur carrure suffit généralement à dissuader tout fauteur de troubles de venir essayer ses talents à la *Lune Rouge*. Karl a perdu la main en défendant la porte est et l'a fait remplacer par un gros crochet de bronze qu'il polit régulièrement. Le crochet est amovible et Karl ne manque jamais de le dévisser lorsque des problèmes s'annoncent, ne laissant au bout de son moignon qu'une solide coquille de métal. Les malheureux qui ont eu l'occasion de les subir s'accordent à dire que ses coups sont pires que lorsqu'il avait encore sa main…

Comme tous les lieux de divertissement de Middenheim, la *Lune Rouge* a connu une baisse d'affluence étant donné que la plupart de ses clients sont occupés à guerroyer. Mais Eva se fait un devoir de poursuivre ses activités, et ceux qui visitent son établissement oublient instantanément ce qui s'est passé à Middenheim.







La guilde des magiciens et des alchimistes (31)

Ce bâtiment de trois étages affiche une architecture originale, avec des tours et des flèches s'élevant des toits et des murs selon des angles improbables. La guilde des magiciens et des alchimistes est responsable de tout ce qui touche à la magie dans la cité, et c'est elle qui se charge de délivrer des licences autorisant la pratique de la sorcellerie. Elle représente aussi les sorciers et les alchimistes de la ville, comme elle le fit il y a plusieurs années lorsque fut émise l'idée d'une taxe sur les ingrédients magiques.

La guilde était à la base un simple groupement de sorciers, des hommes et des femmes qui avaient suivi les enseignements, alors nouveaux, des collèges de magie, mais avaient préféré quitter Altdorf. Lorsque le graf Bertholdt leur demanda s'ils aideraient à défendre la ville en cas de péril, les membres de cette association décidèrent qu'il était temps d'officialiser les choses et fondèrent une guilde. Ils s'entendirent avec les collèges de magie pour obtenir une charte, pour laquelle ils acceptèrent d'accueillir des sorciers issus des huit collèges. Depuis cette époque, la guilde est devenue l'un des piliers de Middenheim, aidant à la défense de la cité et régulant les activités magiques dans ses environs.

Albrecht Helscher est actuellement à la tête de la guilde. Ce seigneur sorcier est cependant absent de la ville, car il chevauche aux côtés d'Ar-Ulric et du graf pour diriger les sorciers qui accompagnent l'armée de Middenheim. En son absence, c'est Jana Eberhauer, l'une des rares femmes sorcières, qui se charge de diriger la guilde.

En temps normal, les membres de la guilde peuvent s'entraîner à toutes les disciplines magiques, à l'exception bien entendu de la démonologie et de la nécromancie, lesquelles sont illégales dans tout l'Empire. Cependant, nombre des plus puissants sorciers ont accompagné l'armée, réduisant d'autant le nombre de professeurs disponibles. À l'heure actuelle, les chances de pouvoir suivre un enseignement magique particulier au sein de la guilde sont de 50%.

Une licence permettant de pratiquer la magie à l'intérieur des murs de la ville coûte 1 co, et reste est valable un an. L'adhésion à la guilde coûte 12 co et permet d'accéder à l'importante bibliothèque qu'elle renferme et à ses lieux d'étude.

Le Collegium Theologica (32)

Le Collegium fut fondé en 1762 afin d'entraîner les séminaristes à devenir des prêtres d'Ulric et pour promouvoir l'étude et la diffusion des enseignements religieux du culte. Depuis, ses buts se sont élargis et couvrent à présent toutes sortes de disciplines, ce qui a fait de lui l'un des centres d'érudition les plus respectés du Vieux Monde.

Cependant, le Collegium ne dispose d'aucune charte impériale lui donnant le statut d'une université, ce qui déplaît à beaucoup de middenheimers. Une campagne diplomatique et politique est en œuvre depuis longtemps pour corriger ce manque, mais certains attribuent son échec à de la discrimination religieuse et ne se privent pas de signaler que les universités de Nuln et d'Altdorf reçoivent le soutien de la famille impériale et du clergé de Sigmar.

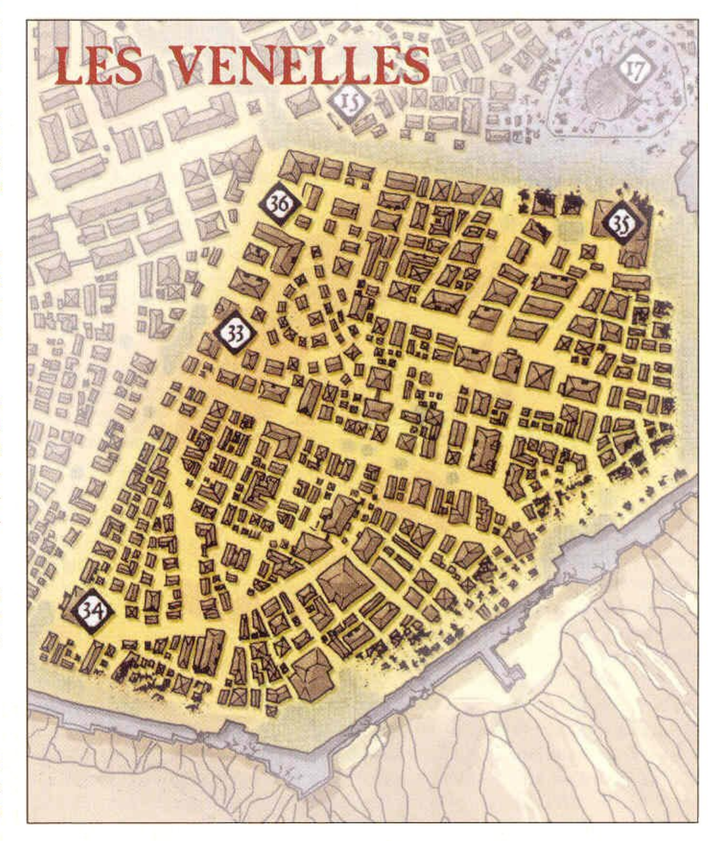
Néanmoins, le Collegium Theologica, que tout le monde n'appelle plus que « le collège », comme s'il était le seul du monde, est fier de son indépendance, et sa bibliothèque s'avère être l'une des mieux pourvues du Vieux Monde. La plupart des étudiants suivent un cursus de trois ans leur coûtant 50 co par an, ceci ne couvrant que les enseignements reçus. Une fois le matériel scolaire acheté – livres, équipement, sans parler du gîte et du couvert – les frais sont toutefois plus proches des 200 co annuelles. Par conséquent, de nombreux étudiants vivent bien au-dessus de leurs moyens, en particulier au niveau de la nourriture et des boissons alcoolisées.

Les Venelles



Situées dans le coin sud-est de la cité, entre l'Altmarkt et le secteur de la porte sud, les Venelles sont essentiellement peuplées d'ateliers d'artisans et d'entrepôts marchands. Les artisans vivent le plus souvent à côté (ou au-dessus) de leur échoppe, mais le quartier abrite des habitations sans ateliers.

Les Venelles sont un secteur de commerce, plus fonctionnel qu'esthétique. La muraille reliant la porte est à la porte sud a subi quelques-uns des pires assauts du siège, et les rues la jouxtant portent encore les traces d'âpres combats. Cependant, le quartier abritant une bonne partie des charpentiers et des maçons de la ville, les dommages ont tendance à être plus rapidement réparés que dans les autres secteurs de Middenheim.










Le temple de Grungni (33)

Les nains vivent dans Middenheim depuis ses origines, lorsque leurs ancêtres, les alliés d'Artur, creusèrent le roc du Fauschlag pour que les Teutogens puissent s'y établir. Les Venelles accueillent la majorité de la population naine de Middenheim et le temple de Grungni pourvoit à leurs besoins spirituels.

Pour un non-nain, l'entrée du temple est difficile à découvrir. Elle consiste de fait en une simple porte de pierre, sise entre deux ateliers. Au-delà de la porte, une allée couverte descend abruptement, avant de bifurquer tout aussi brusquement sous un bâtiment voisin. Une dizaine de mètres sous la surface du sol, le passage débouche sur une caverne qui constitue l'antichambre du temple. Là se dresse une majestueuse statue de pierre, représentant Grungni appuyé sur sa pioche après qu'il eut ouvert la voie du royaume souterrain des nains. Tout autre qu'un nain n'ira pas plus loin, et seuls les amis les plus fiables des dévots de Grungni peuvent arriver jusque-là. Inutile de dire qu'aucun elfe n'a jamais vu cette pièce.

Le temple se trouve dans une salle adjacente et seuls des nains peuvent y pénétrer. Une autre statue de Grungni y trône, cette fois de bronze, dotée d'une ceinture et d'une couronne sertie des plus précieux joyaux. Certaines rumeurs prétendent que la statue est d'or, mais c'est faux. D'autres signalent que le temple contient une entrée vers la cité inférieure (cf. page 27), mais les autorités du temple n'ont jusque-là pas daigné infirmer ou confirmer ces dires.

La guilde des bâtisseurs et des architectes (34)

Si tous les maçons et les architectes nains sont membres de la guilde des ingénieurs nains (cf. page 24), cette guilde-là représente et supervise les membres des autres races. Les deux corps entretiennent une rivalité toute professionnelle, mais aucun ressentiment car, finalement, ils n'entrent que très rarement en compétition. Les nains et ceux qui veulent des ouvrages de style nain s'adressent à la guilde des ingénieurs, tandis que les autres font appel à celle des bâtisseurs et des architectes. Toutefois, seuls les ingénieurs ont la science et l'habileté nécessaire pour réparer et entretenir les chaussées, aussi les autres commandes officielles sont-elles réparties le plus équitablement possible afin de ne heurter personne et d'éviter toute accusation de favoritisme.

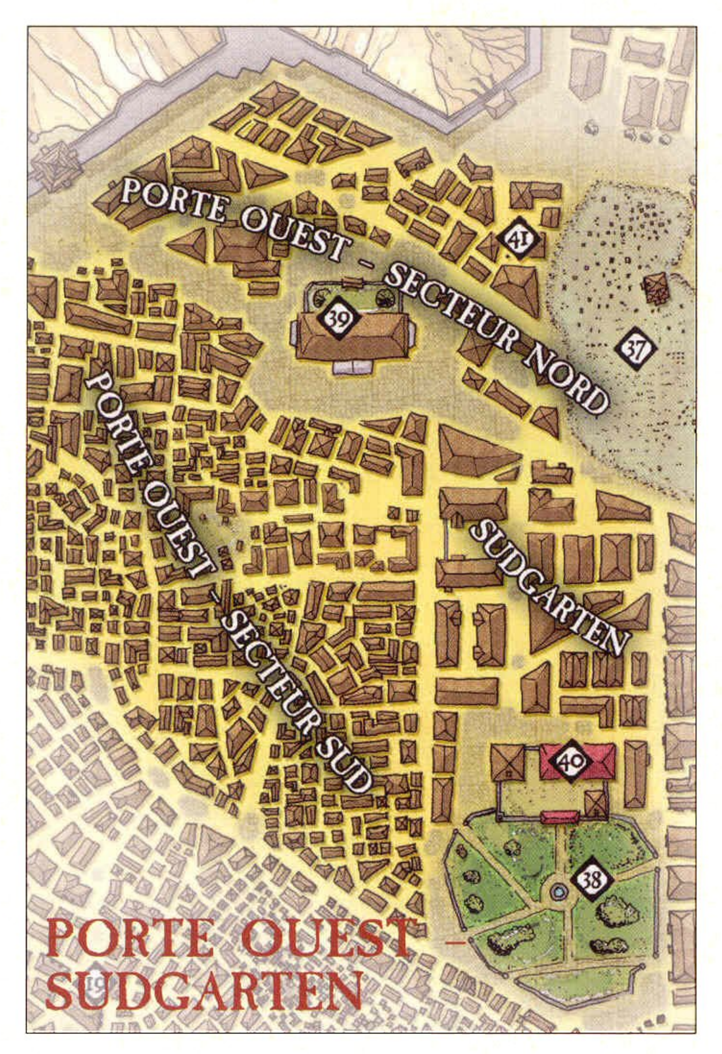
La maison de la guilde n'est pas grande, mais sa présence est imposante. De ses murs de pierre émane une impression de force et de stabilité, comme s'ils étaient éternels. Même si sa façade est ébréchée et lézardée par les combats récents, elle a mieux résisté aux épreuves des semaines passées que nombre des autres bâtiments à proximité du mur sud. À l'intérieur, les délicates voûtes et arches de son plafond témoignent de l'adresse des membres de la guilde, de même que moult autres touches décoratives.

La guilde s'attend à ce que le marché de la construction explose suite aux ravages du siège. Les carnets de commandes sont déjà pleins et l'on prévoit que la demande sera encore plus conséquente une fois le graf et son armée de retour.

Les bureaux des commissions (35)

De même que la commission pour la santé, l'éducation et la sécurité publiques (cf. page 20), la commission des travaux publics est simplement appelée la commission par la plupart des Middenheimers. Les confusions restent toutefois rares car le contexte où elles sont citées suffit à les différencier.

Les bureaux de la commission se trouvent dans un bâtiment gris et terne situé près de l'angle que décrivent les remparts en approchant du coin nord-est de la ville. Comme l'abattoir Fleischer situé de l'autre côté de la rue (cf. page 17), ils sont lourdement endommagés, et leurs employés – ainsi que les plans des rues et des égouts de la ville, dont certains sont si sensibles qu'ils doivent être gardés loin des yeux du public – ont déménagé pour occuper des locaux temporaires dans le palais (cf. page 12).



La guilde des ingénieurs nains (36)

Ce bâtiment trapu et discret est sis non loin de l'entrée du temple de Grungni. Un tunnel secret relie les deux, mais seuls les prêtres supérieurs et les membres de la guilde les plus hauts placés le savent. À la différence de celui de la guilde des bâtisseurs et des architectes, le quartier général de la guilde des ingénieurs n'est pas conçu pour faire étalage du talent de ses membres ; de fait, son architecture est tout ce qu'il y a de pratique. En fait, la guilde des ingénieurs n'a besoin d'aucune publicité.

La plupart si ce n'est la totalité des nains exerçant un métier dans le bâtiment ou l'ingénierie sont membres de la guilde, de même que bien d'autres qui exercent pourtant d'autres professions. La guilde fait également office de moyen de rencontre et de groupe de pression pour la population naine de Middenheim, et reprend ainsi certaines des fonctions de la commission pour les intérêts des halflings, des elfes et des nains. Il n'en reste pas moins que la majorité des nains préfèrent passer par la guilde plutôt que par la commission, car elle est entièrement dirigée par des nains et n'a aucun lien avec les autorités de la ville. Ces deux raisons font d'elle, à leur sens, l'organisation la plus apte à défendre les affaires et les intérêts des nains de Middenheim.

Seuls les nains peuvent devenir membres de la guilde, et les aspirants sont tenus de passer de difficiles épreuves d'artisanat ou de dextérité pour être admis et avoir ainsi le droit de travailler dans la cité. Voici quelques années, la guilde des bâtisseurs et des architectes tenta d'attirer dans ses rangs les nains ayant échoué à ces épreuves, mais ces derniers préférèrent sans exception travailler encore plus dur pour tenter de repasser les tests plutôt que de rejoindre une organisation d'un prestige moindre, ouverte aux elfes de surcroît.

Le secteur de la porte ouest – Sudgarten

Ce secteur s'étend de part et d'autre de la route qui conduit dans la cité depuis la porte ouest. Il est principalement composé de maisons appartenant à la classe moyenne de la ville, d'échoppes et d'entrepôts.

Le secteur Sudgarten, jardin du sud, doit son nom au Grand Parc qui occupe son extrémité sud. Les rues y sont plus larges que dans le secteur de la porte ouest et les demeures plus bourgeoises. La porte ouest comprend en réalité deux secteurs, l'un au nord et l'autre au sud de la route de la porte ouest ; la partie nord est verdoyante et spacieuse, à l'instar du Sudgarten, et accueille plusieurs temples mineurs, tandis que sa partie sud est plus peuplée et bourdonnait d'activités commerciales avant le siège.

La porte ouest et la chaussée nord ont vu plus que leur part de combats en repoussant de nombreuses attaques des forces démoniaques de Be'lakor, le Maître des Ténèbres. Ces zones sont pourtant moins endommagées que celles de l'est. Elles furent néanmoins bombardées par des vols de harpies chargées de pierres, tout en subissant au sol les ravages des démons invoqué par Be'lakor, et en particulier ceux d'une entité appelée le Rôdeur des Ombres. Si les pierres des murs et de la porte sont noircies et endommagées, et que certains toits ont été crevés par des rochers tombés du ciel, les dégâts restent cependant moins conséquents que du côté est de la ville.

Morrspark (37)

À l'extrémité est de la partie nord de la porte ouest s'étend l'immense cimetière nommé Morrspark. Il se trouve non loin de la guilde des médecins (cf. page 16) et les mauvaises langues soulignent qu'il ne s'agit sans doute pas d'une coïncidence. Comme son nom le suggère, Morrspark est un lieu public ouvert à tous en plus d'être un cimetière, mais sa fréquentation est faible. Il s'agit sans doute du seul parc de la cité ne comptant aucun camp de réfugiés.

Les côtés nord et est du parc sont délimités par les mausolées et les caveaux de familles des riches et des puissants de Middenheim. Mais la place étant limitée au sommet du Fauschlag, les lieux d'inhumation se font de plus en plus rares, aussi la moindre concession, même dans les parties sud et ouest du cimetière, reste-t-elle hors de portée de la bourse du Middenheimer moyen. Ceux qui ne peuvent s'offrir mieux sont le plus souvent incinérés ou enterrés au pied de la montagne, hors des murs de la ville.

Cependant, comme le répètent à l'envi les classes supérieures de la population, ceux qui ont les moyens d'être inhumés à Morrspark ont également les moyens de doter leur sépulture de monuments habilement travaillés. Par conséquent, le parc regorge de statues, d'obélisques, d'urnes de pierre sur des socles majestueux et autres démonstrations d'art funéraire.

Près de l'entrée nord du cimetière se dresse un petit temple dédié à Morr. Selon la tradition, il est fait de pierre noire toute simple, dénuée du moindre ornement. Son entrée n'est barrée par aucune porte, pour illustrer le fait que le royaume de Morr est toujours ouvert. C'est là que se déroulent les offices funèbres destinés à ceux qui ont les moyens d'être enterrés dans le parc.

Les pertes provoquées par le siège ont pesé lourdement sur le culte de Morr, ses prêtres et ses clercs se retrouvant soudainement obligés de donner les derniers sacrements à des centaines, voire des milliers de corps chaque jour. Derrière la chapelle, une zone jadis réservée à l'inhumation des prêtres a été aménagée pour accueillir un bûcher funéraire. Un service funèbre sommaire était organisé pour chaque nouvelle arrivée de cadavres, puis les corps étaient incinérés par les prêtres pour que leur âme rejoigne au plus vite Morr et que leur corps soit préservé des nécromanciens et des serviteurs du Chaos, mais aussi pour empêcher toute épidémie parmi les vivants.








Il ne reste plus du bûcher qu'un énorme tas de cendres, percé çà et là de fragments d'os carbonisés. Une épaisse couche de suie grasse recouvre les monuments et les bâtiments environnants, et l'air est encore chargé de l'odeur de la chair brûlée. Les fossoyeurs au service du parc enterrent les cendres brouette par brouette et veillent à ce qu'elles restent humides, de sorte que le vent ne les disperse pas dans les rues et les habitations avoisinantes. Certains parlent d'y élever un mémorial en l'honneur de ceux qui ont donné leur vie pour défendre la cité, le monument arborant des inscriptions en khazalid et en eltharin en plus du reikspiel.

Comme beaucoup de cimetières du Vieux Monde, Morrspark accueille de grands vols de corbeaux, l'oiseau sacré de Morr. La nuit, ils nichent dans les arbres du parc tandis que, durant le jour, ils survolent la cité ou vont se nourrir aux cadavres des écorcheurs qui pendent encore sur les remparts de la cité. Ce manège est généralement vu d'un bon œil : les dévots y voient le triomphe de Morr sur toute vie, y compris le Chaos, tandis que les esprits plus pratiques apprécient l'aide fournie par les charognards dans le nettoyage de la cité.

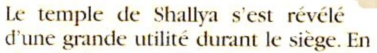
Grünpark (38)

Grünpark (le parc Vert) se situe au coin sud-est du secteur Sudgarten, qui lui doit son nom. Comme le Grand Parc (cf. page 13) il est actuellement occupé par un vaste taudis de réfugiés. Des bagarres éclatent régulièrement pour s'emparer des places les plus proches de la fontaine et de sa source d'eau potable.

À son extrémité sud, le parc borde le secteur d'Ostwald (cf. page 18) et les combats entre la pègre de ce dernier et celle des nouveaux arrivants du vieux quartier s'étendent parfois jusque sous ses branches. Les deux camps recrutent activement parmi les réfugiés du parc, chacun se préparant à une guerre finale déterminant qui contrôlera le crime à Middenheim.

Le temple de Shallya (39)

Bien que plus petit que les temples d'Ulric et de Sigmar, cet édifice est un chef-d'œuvre d'architecture aux façades de marbre gravé, l'intérieur décoré de fresques signées par le grand maître tiléen Angelo di Remas. Au temple même est rattaché un petit hôpital, entouré d'un jardin de plantes médicinales.



Le temple de Shallya s'est révélé d'une grande utilité durant le siège. En plus de s'occuper d'un flot continu de réfugiés, les prêtresses de Shallya ont dû exercer une vigilance constante pour détecter le moindre risque de maladie. Feytor l'Impur, un champion de Nurgle, a attaqué la porte ouest, soutenu par les démons de Be'lakor et les hommes-bêtes de Khazrak le Borgne, mais les épidémies libérées par l'Impur ont pu être contenues, en grande partie grâce aux soins des prêtresses.

La fin du siège n'a que peu allégé le labeur du temple, car les prêtresses, assistées de nombreux volontaires issus de toute la ville, doivent maintenant se consacrer aux réfugiés et aux Middenheimers qui ont tout perdu durant la guerre. L'hôpital est toujours surchargé et le moindre espace disponible a été aménagé pour accueillir les malades ou loger les sans-logis.

Le temple de Myrmidia (40)

Les visiteurs sont souvent surpris de voir un temple de Myrmidia dans la cité du Loup blanc, les deux divinités étant des rivales de longue date, dans les mythes comme dans la vie politique de l'Empire. Ce petit temple fut fondé voici plusieurs siècles par un régiment de mercenaires tiléens servant à Middenheim durant l'Âge des Trois Empereurs. C'est un édifice humble, mais ses trois prêtres arrivent à l'entretenir grâce aux dons des visiteurs occasionnels et d'une poignée de gradés de l'armée de la ville.



Le Benêt Ricanant (41)

Blotti sur une petite place non loin de Morrspark, le *Benêt Ricanant* était un lieu où il était de bon ton d'être vu. Il était toutefois détrôné par le *Templier Débauché* (cf. page 20) pour ce qui est de l'alcool et du vice, mais était célèbre, à juste titre, pour son cabaret, qui mettait en scène des satires mordantes visant les riches et les puissants de la ville. Son atmosphère de rébellion le rendait également populaire auprès des étudiants.

Aujourd'hui, la taverne est murée et déserte. Ses propriétaires, Hans et Wanda Kaltenbrunner, l'abandonnèrent et s'enfuirent à Altdorf lors de l'approche des forces du Chaos. Pendant le siège, elle fut ouverte et transformée en hôpital de campagne sur ordre du graf, mais elle a été une fois de plus condamnée en attendant le retour de ses propriétaires. L'une des planches des fenêtres de l'arrière du bâtiment est amovible et les lieux sont secrètement occupés par un groupe de réfugiés. Les membres du temple de Shallya sont au courant mais n'en ont pas encore informé les autorités.

Le quartier marchand



Ce secteur regroupe les trois secteurs adjacents de Geldmund, Kaufseit et Brotkopfs. Si commerçants, boutiques et entrepôts se rencontrent dans tout Middenheim, le secteur marchand est le centre névralgique du négoce.

Brotkopfs et Kaufseit sont des quartiers presque exclusivement commerçants, regorgeant d'entrepôts, de réserves, avec de temps à autre une taverne d'une qualité raisonnable. Geldmund est le lieu de résidence de la plupart des marchands locaux. Le secteur n'est toutefois pas aussi prospère que Grafsmund et l'élite de la ville n'a que mépris pour ses habitants, qu'elle considère comme des parvenus.





Étant relativement éloigné des remparts, le quartier marchand a survécu au siège avec un minimum de dommages. En une ou deux occasions, des bandes de réfugiés s'en sont pris aux entrepôts en quête de nourriture, mais la milice a été prompte à contenir l'émeute. Aujourd'hui, les réserves sont pratiquement vides, les échanges avec le reste du monde n'ayant pas encore repris leur cours. Les marchands de Geldmund essaient de sauver les apparences en vivant sur leurs économies, mais beaucoup craignent que les temps de vaches maigres ne soient pas encore terminés.

Les diverses tavernes du secteur essaient également de vivre normalement. Les trois plus célèbres – la *Lamentation des Cieux*, les *Bras du Templier* et le *Galion Royal* – ne survivent que grâce à la détermination de leurs propriétaires à dépenser autant qu'avant le siège. Laisser entrevoir ses difficultés pécuniaires est un signe de faiblesse dans les cercles du négoce et, si la plupart des marchands ont autant perdu que n'importe qui lors de la guerre, ils préféreraient mourir plutôt que de l'admettre.

La guilde des marchands (42)

Stratégiquement située au carrefour des routes venues des portes sud, ouest et est, la guilde des marchands occupe un impressionnant bâtiment de trois étages, décoré de stuc dans le plus pur style tiléen. Bien que les activités commerciales n'aient pas encore repris et que tout le monde soit à court d'argent et de marchandises, les membres de la guilde passent leur temps à se donner des airs débordés et prospères, tout en guettant le moindre signe de faiblesse financière chez leurs collègues. Ils se tournent autour tels des requins blessés, attendant de voir qui sera dévoré en premier…

La commission du commerce (43)

Officiellement appelée la commission du commerce, du négoce et des impôts, cette organisation municipale fut originellement établie pour surveiller et réguler les échanges de la communauté des marchands de la ville. Mais les fonctionnaires chargés de l'office n'étaient pas de taille à résister à la ruse et à la subtilité des marchands, si bien qu'à présent, la quasi-totalité des postes de haut rang de cette administration est occupée par un membre de la guilde des marchands. Certains d'entre eux, lorsqu'ils peuvent parler en toute sécurité, appellent la commission « l'annexe » et, dans les faits, les marchands de la ville n'ont de compte à rendre qu'à eux-mêmes.

La commission dispose aussi de contacts parmi les divers corps de métiers et leurs guildes, et de nombreux accords lucratifs ont été passés derrière ses portes. À l'heure actuelle, ses membres sont occupés par la recherche d'un précédent juridique qui permettrait aux commerçants de récupérer leurs impôts versés pour « renforcer l'économie de la ville ».

Les Coches du Loup Véloce (44)

En théorie, le *Loup Véloce* est le concurrent direct des *Coches de Chateauroc* (cf. page 21) sur les routes desservant Middenheim mais, bien qu'une grande rivalité existe entre les deux compagnies, elles se sont, dans les faits, partagé équitablement le marché. Tandis que *Chateauroc* dessert Altdorf et les régions au sud de la cité, le *Loup Véloce* contrôle les lucratifs accès à Marienburg et les routes conduisant au nord de l'Empire.

Les écuries du *Loup Véloce* sont pourtant calmes à l'heure actuelle. Tous leurs chevaux ont en effet été réquisitionnés par l'armée, de même que la majorité des cochers. Les diligences prennent la poussière dans leurs remises et seuls deux intendants demeurent encore pour essayer de gérer l'affaire. Les terres au nord de Middenheim ont énormément souffert aux mains du Chaos et, bien qu'une caravane bien protégée arrive encore de temps à autre de Marienburg, les routes sont très loin d'être sûres. Nul ne sait quand les trajets reprendront leur cours normal.

LA CITÉ INFÉRIEURE

L'histoire des hommes signale que le roc était intact lorsqu'Artur et les Teutogens le découvrirent. Elle n'accorde qu'un rôle mineur aux nains de la région pour ce qui est de l'ascension des hommes au sommet de l'Ulriesberg, mais la tradition naine en parle tout autrement. Avant que les humains ne viennent y établir une cité, le rocher qui accueille Middenheim était appelé Grazhyakh Grungni - la tour de Grungni - par les nains. Pendant des siècles, des mineurs nains creusèrent la roche, en tirant un flot continu d'or et autres minéraux.

Les tunnels qui criblent le sous-sol de la ville faillirent conduire à sa perte, lors d'un siège en 1750. Ils ont depuis été scellés et les autorités de Middenheim restent conscientes du risque que constituerait une attaque souterraine. Les rumeurs parlant de tunnels encore en service sous la ville continuent de circuler et les occasions où une créature en émerge pour semer la panique dans la ville avant d'être abattue ne sont pas rares.

Lors du siège, la cité souterraine a été aussi âprement disputée que les remparts et les portes de Middenheim. Les hommes-bêtes ont longuement écumé les flancs de l'Ulriesberg à la recherche de l'entrée des tunnels, tandis que de farouches batailles souterraines ont opposé des combattants des tunnels et des ratiers aux vils skavens.

Immédiatement après le retrait des forces du Chaos qui encerclaient Middenheim, le graf Boris ordonna la purge de tous les tunnels connus et des égouts, mais aussi la fermeture des passages souterrains qui avaient été envahis. Cette tâche fut rapidement exécutée par la guilde des ingénieurs nains (cf. page 24), mais le fait est que personne ne sait exactement combien de tunnels existent. Un nombre impressionnant de bâtiments de la ville se dressent au-dessus de caves profondes, et les tunnels sont utilisés depuis des siècles pour acheminer des marchandises et conduire des affaires qui ont tout intérêt à rester à l'écart du regard des autorités. Plus d'un culte de serviteurs du Chaos a été découvert alors qu'il pratiquait ses rites impies dans un temple taillé dans la roche, sous les fondations d'une maison respectable. Même les nains admettent qu'il leur faudra du temps pour découvrir l'ampleur des passages creusés par les skavens à la faveur du siège.

Le réseau des égouts



Les égouts de Middenheim descendent vers le bas des pentes de la montagne depuis le cœur de la ville, pour expulser leurs déchets en des endroits précis des flancs de l'Ulriesberg. De lourdes grilles de fer ferment leurs points de sortie, renforcées par des sortilèges au début du siège pour empêcher qu'elles ne deviennent des voies d'accès pour l'envahisseur. Pendant le siège, les égoutiers (cf. page 28), les combattants des tunnels nains et les autres unités qui, d'une façon ou d'une autre, s'étaient attirées les foudres de leur commandant y patrouillaient régulièrement. Cette affectation n'avait rien de populaire et chacun tentait d'éviter cette corvée.

Les tunnels supérieurs



Un réseau complexe de tunnels est relié aux égouts à des points stratégiques. Les entrées de la plupart d'entre eux ont été condamnées avec des rochers ou autres débris, mais rien ne garantit que toutes aient été localisées. Les tunnels supérieurs peuvent être classés en trois catégories décrites dans les pages suivantes.

LES ÉGOUTS DE MIDDENHEIM

→ SENS D'ÉCOULEMENT

NOUVELLE CARRIÈRE: ÉGOUTIER

Les Égoutiers sont un corps particulier sous les ordres du guet, dont le but est de veiller à la sécurité des égouts de la ville et de la cité souterraine. Il faut un certain courage pour patrouiller dans les fétides boyaux qui les constituent, mais les Égoutiers sont peu exigeants pour ce qui est de choisir de nouvelles recrues, en particulier vu le manque de volontaires pour un travail aussi dangereux et déplaisant. Une patrouille typique est forte de 6 à 8 Égoutiers.

Note : si vous déterminez aléatoirement votre carrière initiale, vous pouvez échanger celle de Garde pour celle d'Égoutier avec la permission de votre MJ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	—	+10%	+5%	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

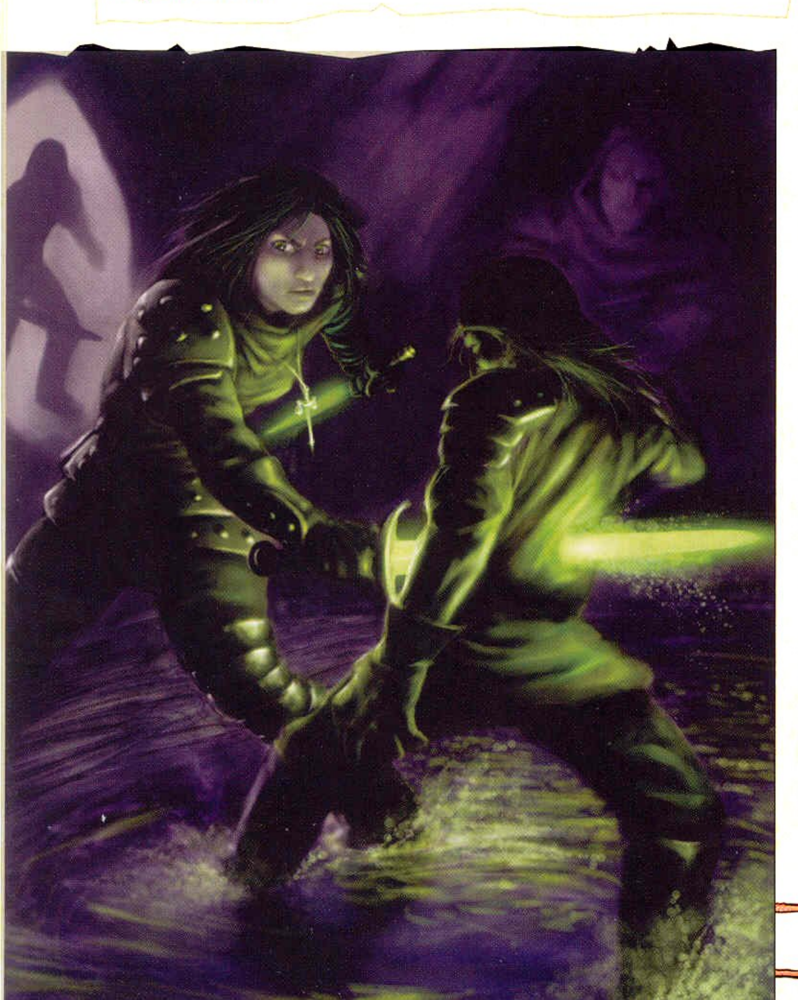
Compétences :
Alphabet Secret (Pisteur) *ou* Pistage, Déplacement Silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille *ou* Natation, Perception.

Talents :
Camouflage souterrain, Résistance aux maladies *ou* Sur ses Gardes.

Dotations :
Arbalète avec 10 carreaux, lanterne, armure légère (veste de cuir).

Accès :
Combattant des tunnels, Garde, Geôlier, Milicien, Paysan, Ratier.

Débouchés :
Combattant des tunnels, Contrebandier, Garde, Mercenaire, Ratier, Sergent, Vétéran.



Caves

Beaucoup de maisons de Middenheim disposent d'une cave et celle-ci, particulièrement dans le cas des maisons luxueuses, peut atteindre des dimensions considérables. En plus de ces caves qui permettent d'entreposer des denrées périssables et du vin, la plupart des familles aisées possèdent des cryptes privées situées sous leurs demeures, ainsi que des chambres fortes pour protéger leurs biens précieux. Les nains riches habitent souvent de vastes maisons souterraines, leur partie émergée n'étant là que pour obéir aux conventions.

Les catacombes

La surcharge de Morrspark (cf. page 24) est essentiellement due à son impossibilité de s'étendre mais, à l'insu de la majorité des Middenheimers, il a pourtant été agrandi au fil des siècles, et ce vers le bas…

On accède aux catacombes par une trappe cachée dans le temple de Morr ; des escaliers conduisent à un dédale de tunnels accueillant des cryptes et des ossuaires. Il s'agissait à l'origine du cimetière des premiers nains de la ville, où ces derniers reposaient, selon leurs traditions, « dans la bonne roche qui leur a donné naissance ». Cependant, les lieux d'inhumation en surface étant de plus en plus difficiles à trouver, le culte de Morr a pu passer un arrangement avec les nains, et une partie des catacombes a été ouverte aux morts des autres races.

Les prêtres de Morr ont toujours été conscients de la possibilité d'une attaque venue du cœur de la montagne. Un nécromancien isolé trouvant l'entrée des catacombes pourrait aisément lever une armée, s'il disposait du temps nécessaire, avant de s'en prendre à la surface où il causerait des ravages considérables. Pour cette raison, les catacombes sont restées secrètes pour les Middenheimers, à l'exception des prêtres, des nains et des autorités de la ville. Durant le siège, elles furent étroitement surveillées au cas où des skavens ou autres monstres s'y faufileraient, mais elles sont restées sûres.

Les tunnels de contrebande

Les tunnels les plus difficiles à défendre furent ceux creusés au fil des siècles par les voleurs, les contrebandiers et autres, qui désirent aller et venir dans la ville sans attirer l'attention du guet. De ce fait, les autorités ne connaissent qu'une infime partie de ces tunnels et le puzzle n'est découvert que pièce par pièce, d'autant plus que de nouveaux passages apparaissent au fur et à mesure que les anciens sont découverts et leurs utilisateurs arrêtés.

Les hommes mystérieux qui contrôlent le crime à Middenheim furent prompts à comprendre qu'ils avaient autant à perdre que le graf si la cité tombait aux mains du Chaos. Ils déployèrent donc leurs propres forces pour défendre leurs secteurs de la Cité Inférieure. Même s'ils n'avaient pas l'entraînement des égoutiers, des ratiers et des combattants des tunnels, ces défenseurs furent tout aussi efficaces pour contrer l'avancée des skavens. Aujourd'hui, leurs barricades sont dégagées précautionneusement, car les hors-la-loi sont tout aussi désireux que les seigneurs de Middenheim de reprendre leurs activités.

Le palais souterrain

Tous les Middenheimers savent que les majestueux bâtiments du palais (cf. page 12) ne sont que la partie visible d'un ensemble beaucoup plus vaste. Sous le palais s'étendent des cryptes où reposent les précédentes générations de Todbringer, ainsi que les grafs encore plus anciens. Les sous-sols du palais abritent aussi les coffres de la ville, ainsi que la fortune personnelle du graf.

Tout ceci est protégé par les pièges les plus astucieux et les sortilèges les plus puissants qui soient. La roche entourant ces salles a été durcie jusqu'à atteindre la robustesse du diamant par les sorciers de l'Ordre Doré, si bien qu'il est pratiquement impossible d'y creuser des tunnels. On murmure aussi que de redoutables esprits de la terre surveillent les lieux, liés par des sortilèges de sorte qu'ils s'en prendront à tout intrus avant même qu'il n'ait l'occasion d'entrer dans les salles en question.

Une rumeur persistante fait état d'un passage partant des appartements du graf dans le palais intérieur et émergeant au pied de la montagne. Un tel passage existait bel et bien, mais les premiers Todbringer le firent reboucher par les ingénieurs nains, aidés de puissants rituels magiques. L'idée même d'un graf abandonnant secrètement sa cité était une insulte à l'honneur des Todbringer, sans compter que, de façon plus pragmatique, un passage permettant de sortir discrètement des appartements du graf permet également d'y entrer...

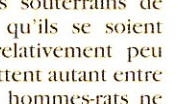
L'Undgrin

Les nains de la Tour de Grungni habitaient une prospère communauté souterraine bien avant l'arrivée des premiers humains. À l'insu de la plupart des gens de la surface, ses demeures et ses routes sont encore respectueusement entretenues par les descendants de ceux qui les creusèrent : tel est le respect qu'ont les nains pour les traditions de leur peuple et ses travaux. Ce réseau de passages et de salles porte le nom khazalid d'Undgrin (« le chemin sous terre ») et est l'un des piliers de la communauté naine de la ville.

La principale entrée sur l'Undgrin se trouve dans le temple de Grungni (cf. page 23) et dans la salle du conseil de la guilde des ingénieurs nains (cf. page 24). La plupart des nains ont connaissance de l'existence du tunnel qui relie les deux bâtiments, mais seuls ceux des clans locaux et leurs plus proches amis et alliés savent à quel point l'Undgrin est étendu. Le tout est trop petit pour être qualifié de forteresse naine, mais certains l'appellent Khazad Grazhyakh, la forteresse de la tour, dans un mélange de fierté et d'humour.

L'Undgrin s'enfonce plus profondément que la plupart des tunnels amenant à la surface, et les nains maintiennent la tradition de sa défense contre les infestations skavens et autres invasions. Sachant la disgrâce qui s'abattrait sur la communauté entière si un seul envahisseur était entré dans Middenheim grâce à l'Undgrin, les nains ont veillé à ce que leurs tunnels soient l'une des parties de la cité les plus sûres pendant le siège.

Les tunnels inférieurs



Depuis des siècles, les skavens œuvrent dans les souterrains de Middenheim dans le plus grand secret. Et bien qu'ils se soient montrés plus actifs durant le siège, ils y sont relativement peu nombreux. En effet, les divers clans qui y résident luttent autant entre eux que contre les forces de la cité. De plus, les hommes-rats ne constituent pas le seul péril à rôder sous Middenheim. Un aventurier trop curieux peut rencontrer toutes sortes de monstres dans des tunnels et des cavernes depuis longtemps oubliés.

Les hommes-bêtes

Bien avant que le seigneur des bêtes Khazrak n'envoie des éclaireurs pour découvrir un passage dans la cité depuis le pied de l'Ulricsberg, la montagne abritait des hommes-bêtes. En effet, et même si cela peut paraître étrange, les Middenheimers ne se sont jamais souciés des terres se trouvant juste à leurs pieds. Ils font entièrement confiance à leurs murailles pour les protéger et, tant que les portes de la ville, les chaussées et les routes sont sûres, ils ont tendance à ignorer ce qui peut se passer ailleurs.

Les denses forêts et les amas de roc au pied de l'Ulricsberg n'ont jamais été dégagés. Les voyageurs empruntent les ponts sans prêter attention à ce qui se passe en dessous et, si des aventuriers font

– LE PROJET SUPRÉMATIE –

Les skavens infestent les tunnels de Middenheim depuis des temps immémoriaux. Les nains les combattaient déjà dans les mines de la Tour de Grungni bien avant l'arrivée des Teutogens, et les multiples campagnes destinées à les chasser une fois pour toutes de l'Ulricsberg ne rencontrent que des succès de courte durée. Sachant tout cela, le graf Boris et les autres commandants de Middenheim ont su se montrer très vigilants face aux menaces potentielles venues d'en-dessous.

Alors que les forces d'Archaon encerclaient peu à peu la cité, des rapports de plus en plus fréquents signalèrent des skavens parmi les assiégeants, mais leur présence fut bien plus rare lors des batailles en surface qui se déroulèrent aux portes et sur les murs de la ville. Toutefois, il est certain que les hommes-rats aidèrent efficacement les forces du Chaos lors du siège. Avec le recul, il semblerait qu'ils aient davantage servi leurs propres desseins que ceux du Chaos.

De féroces combats souterrains éclatèrent autour d'une zone précise, profondément enfouie au cœur de l'Ulricsberg. Même si les skavens furent facilement repoussés des tunnels supérieurs, leur défense se fit bien plus acharnée à l'approche de ce point. Malgré des assauts répétés de troupes spécialement entraînées et d'aventuriers endurcis, la résolution des hommes-rats tint bon et ils n'abandonnèrent pas ce qui semblait être leur repaire. Finalement, il fut décidé de sceller les tunnels y conduisant et d'y poster des gardes pour empêcher toute tentative de réouverture. Mais les skavens restèrent sur leurs positions et ne tentèrent plus de franchir les barrages.

Leur présence sous la ville fut tenue secrète afin de prévenir une panique générale. Tant qu'ils étaient contenus, ils ne pouvaient provoquer aucun dommage, pensait le graf, mais quelques signes discrets tendaient à prouver le contraire.

Des documents retrouvés sur le cadavre d'un prophète gris font des références cryptiques à une grande découverte, dont le nom queekish peut être approximativement traduit par projet Suprématie. Les informations sur ce projet, autres que son nom, étaient toutefois inexistantes. La garde des tunnels scellés fut doublée, mais il n'était rien que les Middenheimers puissent faire de plus. Des tentatives visant à scruter magiquement le repaire des skavens furent contrées par des interférences, ce qui, d'après les sorciers impliqués, trahissait la présence d'une importante quantité de malepierre. Certains arguèrent qu'une telle concentration de skavens indiquait assez bien la présence de cette substance, sans que des sorciers aient à le confirmer.

Des éclaireurs furent envoyés espionner les skavens, mais un seul en revint vivant. Malheureusement, il avait perdu la raison et son corps mutait si rapidement qu'il dut être tué sur-le-champ. Il délirait, marmottant des phrases incohérentes à propos d'un grand hémisphère abrité dans une immense caverne sous la cité et surveillé par des légions de skavens, mais personne ne put déterminer si ses paroles étaient vraies.

Lorsque les forces du Chaos quittèrent Middenheim après un siège de douze jours, les tunnels scellés furent rouverts, et des groupes d'aventuriers et de soldats spécialisés dans ce genre d'opérations furent envoyés pour savoir si les skavens aussi s'en étaient allés. À l'heure actuelle, ces patrouilles ne sont pas encore revenues, et personne, du moins personne de vivant et de sain d'esprit, ne sait exactement ce que signifie ce projet Suprématie, ni ce qu'est l'hémisphère évoqué par le dément. Beaucoup pensent qu'il s'agit simplement d'une hallucination due à l'exposition prolongée à la malepierre, également responsable de ses mutations.

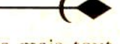
parfois des incursions dans les bois pour y chasser l'homme-bête, aucun effort n'a jamais été fait pour domestiquer les environs. Le sol y est trop rocheux pour être cultivé, et personne ne voudrait vivre au pied du roc car c'est là que les égouts de la ville se déversent. Le village le plus proche est un bidonville du nom de Wattenburg, situé près de l'extrémité de la chaussée ouest. Il n'est à présent que ruines, ayant été détruit par l'envahisseur.

Les hommes-bêtes vivant à l'ombre du Fauschlag n'ont jamais été assez nombreux pour constituer une menace sérieuse pour la ville, aussi personne n'a jamais jugé bon de prendre la peine de les exterminer. Les Middenheimers en sont venus à les considérer comme des animaux exotiques faisant le charme des étendues sauvages entourant la cité, la distinguant encore des autres villes impériales, et les chevaliers Panthères qui forment la garde rapprochée du graf ont décoré d'une tête d'homme-bête leur blason.

Mais suite au siège, les mentalités commencent à changer. La vue d'une armée entière d'hommes-bêtes attaquant une chaussée et fouillant les flancs de l'Ulricsberg en quête d'un passage a été un véritable choc pour les middenheimers, qui ont ainsi compris que leur laisser-aller était dangereux. Bien que l'armée de la ville soit au loin et que le guet ait déjà du mal à maintenir la loi et l'ordre, certains groupes indépendants se sont imposés d'organiser des battues régulières au pied de la montagne, afin d'y éliminer les hommes-bêtes et autres créatures dangereuses qui y pullulent.

De plus, la commission des travaux publics (cf. page 23) a annoncé qu'elle versera la somme de 1 co par tunnel ou salle à quiconque peut lui fournir des cartes précises des passages qu'elle n'a pas encore répertoriés.

La faune



En plus des hommes-bêtes, des créatures plus naturelles mais tout aussi dangereuses résident au pied de la montagne : des ours, des panthères des cavernes et autres prédateurs.

Des créatures volantes nichent sur les pentes ainsi que dans les cavernes situées en altitude. Des aigles, et parfois des grands aigles, s'y établissent de temps à autre, la ville leur fournissant de quoi sustenter leurs aiglons sans trop d'efforts. Tuer ces créatures protège les citoyens, mais les capturer, particulièrement les plus jeunes qui pourront être domestiqués, est encore plus lucratif.

Sombres actes & lieux ténébreux

De sinistres histoires circulent, évoquant des cavernes situées au cœur même de l'Ulricsberg, où l'intrépide peut découvrir maints dangers et maints trésors. La vaste majorité de ces histoires ne sont que des mythes. Certaines ne sont peut-être même que des sornettes destinées à attirer des aventuriers dans une embuscade tendue par des voleurs. Après tout, les aventuriers ont souvent de l'or et du matériel de qualité, sans compter qu'un cadavre frais et proprement tué peut rapporter gros auprès des médecins les moins scrupuleux.

Cependant, certaines de ces légendes sont bel et bien fondées. Car dans les entrailles de l'Ulricsberg, qui sait quelles créatures hantent les tunnels abandonnés et les vieilles mines naines ? Les skavens et les hommes-bêtes ne sont pas les seuls à être restés sur place après le retrait de l'armée d'Archaon. Des démons rôdent dans les catacombes oubliées ou les temples souterrains, et d'autres monstres attendent





sans doute le bon moment pour tirer profit de l'absence de l'armée de Middenheim et préparent une attaque sur cette ville qui se croit désormais à l'abri.

Par exemple, les déplorables conditions d'hygiène résultant du siège et la présence de tant de réfugiés constituent une occasion unique pour un serviteur de Nurgle. Bien que lente, la maladie tue tout aussi sûrement que l'épée, et les conditions sont optimales pour une épidémie sans précédent…

IDÉES D'AVENTURES

Vous voudrez sans doute mettre en scène des aventures se déroulant à Middenheim avant, pendant ou après les événements décrits dans ce livre. Voici quelques idées de scénarios qui pourront être développées par des MJ imaginatifs :

1. Des gardes ont surpris d'étranges silhouettes occupées à vénérer le projectile de canon apocalypse tombé sur l'abattoir Fleischer. Les joueurs doivent enquêter et découvrir ce qui arrive aux déments qui ingèrent les résidus du projectile…

2. *Les Coches du Loup Véloce* doivent récupérer des chevaux s'ils veulent reprendre leur activité. Ils envoient un agent au nord-ouest, vers Marienburg, pour acheter de nouveaux animaux, mais celui-ci aura besoin de protection et d'aide à l'aller comme au retour : la région grouille encore des restes de l'armée d'Archaon, même éparpillés.

3. Les chevaliers Panthère sont en danger. La rumeur prétend que leur mascotte, une tête d'homme-bête, s'est mise à parler. Quelqu'un a vu trois gros sangliers détaler hors de leur camp et, bizarrement, trois chevaliers manquent à l'appel. On raconte que la tête appartenait à un chaman et que celui-ci a maudit les chevaliers, faisant d'eux des animaux. La seule solution consiste à réunir le squelette et le crâne du chaman.

4. Fanamis Shassaran de l'*Oie des Moissons* est bien décidé à reconstituer son stock de nourriture. Il fait appel aux PJ, particulièrement si un ou plusieurs d'entre eux sont des halflings. Il sait que le train de bagages de l'Empire se trouve non loin de la ville et il connaît un halfling qui y travaille pour le maître queux. Il sait aussi que l'Empereur ne lui tiendra pas rigueur de la disparition de quelques denrées, et assure aux volontaires qu'ils seront richement récompensés. Tout semble bien engagé…

5. Des livres précieux ont disparu du Collegium Theologica. Qui les a volés ? Un seigneur du crime avide de richesse, un érudit disgracié, un magicien proscrit ? Le Collegium souhaite que l'affaire soit réglée sans s'ébruiter, car ces vols seraient très embarrassants pour sa réputation s'ils étaient connus du grand public.

6. L'écuyer d'un chevalier bretonnien venu défendre Middenheim cherche à connaître le destin de son maître. Il ne figure pas parmi les morts, aussi l'écuyer est-il sûr que son seigneur est encore en vie. Peut-être les étranges elfes des bois l'ont-ils enlevé, à moins qu'il n'ait été fait prisonnier par des maraudeurs du Chaos ? La famille du chevalier serait très reconnaissante, assure l'écuyer, si les personnages découvraient la vérité, et doublement s'ils le ramenaient chez lui.

— CHAPITRE I —
DES RATS DANS LA VILLE

Dans ce chapitre, nos aventuriers sont suspectés du meurtre du père Morten du temple de Sigmar, l'un des premiers habitants de Middenheim à s'être lié d'amitié avec eux. Après lui avoir confié la garde de leur précieuse icône, Morten est assassiné et nos héros sont apparemment les derniers à l'avoir approché. De plus, il semblerait que l'icône que les PJ se sont donné tant de mal à rapporter à Middenheim a disparu.

Tout en tâchant de s'innocenter, les aventuriers découvrent des indices impliquant des espions skavens venus d'en dessous de la cité. Alliés à un culte de la surface, les skavens ont assassiné le prêtre et dérobé l'icône pour des raisons inconnues. Les aventuriers doivent suivre la trace des skavens dans les tunnels et chemins de la cité souterraine et faire face au culte sur son terrain.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Cette aventure fait suite à *En passant par la Drakwald*, l'aventure d'introduction contenue dans *Warhammer: le jeu de rôle*. Les PJ ont atteint Middenheim sans encombre, y apportant l'icône de Sigmar qui leur avait été remise par le père Dietrich. Leur première tâche est de déposer l'icône au temple de Sigmar afin qu'elle y soit gardée.

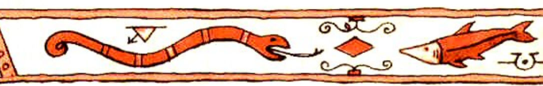
Si vous n'avez pas joué *En passant par la Drakwald*, mais souhaitez commencer directement par *Les Cendres de Middenheim*, vous pouvez lire le résumé suivant aux joueurs :

Vous venez juste d'arriver à Middenheim après avoir quitté votre village, qui a été envahi par une harde d'hommes-bêtes – une de ces bandes dispersées issues de la grande armée chaotique venue du nord, vaincue récemment devant les remparts de la cité du Loup Blanc.

En plus des réfugiés que vous avez escortés en lieu sûr, vous avez emporté la sainte relique de l'autel du village: une ancienne icône représentant Sigmar lui-même. Plutôt que de voir cette relique tomber entre les mains des hommes-bêtes, vous souhaitez la porter à Middenheim pour la déposer au temple de Sigmar.

Les PJ, ainsi que les réfugiés qu'ils escortent à Middenheim, trouveront un refuge temporaire dans le quartier surpeuplé d'Ostwald, la porte sud (cf. page 18). Là, un certain nombre d'entrepôts abandonnés ont été transformés en camps de fortune pour réfugiés. Des bénévoles de la cité, sous la supervision de prêtresses de Shallya, soignent les blessés et s'occupent des réfugiés, dont certains se retrouvent dans la cité sans autres possessions que leurs vêtements. Bien que cela puisse servir de base temporaire aux PJ, il est évident que les ressources de la cité







– déjà affaiblies par le récent siège – sont sur le point d'être complètement épuisées, et on encouragera ceux qui peuvent s'offrir un autre point d'attache à le faire.

Le temple de Sigmar

Tout habitant de Middenheim sera capable d'indiquer aux PJ la direction du temple de Sigmar. Il se situe dans le quartier de Freiburg (cf. page 21), non loin de la porte nord. C'est une imposante structure monolithique, pas aussi grande que le fameux temple d'Ulric (également à Middenheim), mais assez pour accueillir les fidèles de Sigmar dans une des grandes cités de l'Empire.

Une fois arrivés au temple, les PJ seront présentés au père Morten, un prêtre érudit qui enseigne au Collegium Theologica de Middenheim (cf. page 22) en plus de ses activités au temple. Le père Morten est un petit homme d'un peu plus de quarante ans, d'un naturel enjoué, aux yeux gris-brun d'ordinaire plissés qui s'écarquillent lorsque les PJ lui montrent l'icône.

> ***«Incroyable!»*, dit-il. *«C'est la plus ancienne icône de Sigmar que j'aie jamais vue! Regardez donc les dorures sur le bord: du savoir-faire nain, j'en suis certain. Et la facture des vêtements – c'est si ancien que cela pourrait être une œuvre d'après modèle! Vous nous confiez là un trésor bien précieux, et au nom du temple, je vous remercie mille fois!»***

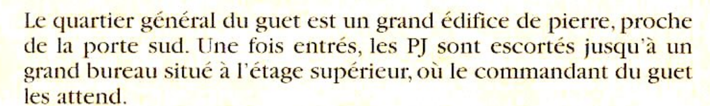
Le père Morten ordonne à l'un des prêtres initiés du temple de remettre à chacun des PJ la somme de 25 co en guise de remerciement. On leur offre également un pendentif représentant le marteau de Sigmar (un pendentif en argent d'une valeur de 5 co), porté par les prêtres du temple et les sigmarites les plus dévoués.

AU SECOURS DE LA GARDE

Lorsque les PJ sortent du temple de Sigmar, ils sont accostés par deux membres du guet de Middenheim qui les attendaient là.

> ***«Bienvenue à Middenheim!»*, dit le plus grand des deux, tâchant sans grand succès de paraître amical. *«Le commandant du guet souhaite s'entretenir avec vous des hommes-bêtes que vous avez rencontrés. Si vous voulez bien nous suivre?»***

Il est évident que les PJ ne font l'objet d'aucune suspicion, aussi ne devraient-ils pas se méfier de l'invitation des gardes. Toutefois, s'ils refusent, une patrouille plus nombreuse leur sera envoyée afin de les mener de force au commandant.



Entretien avec le commandant

Le quartier général du guet est un grand édifice de pierre, proche de la porte sud. Une fois entrés, les PJ sont escortés jusqu'à un grand bureau situé à l'étage supérieur, où le commandant du guet les attend.

> ***«Merci d'être venus»*, dit-il tout en les jaugeant du regard. *«Mon nom est Ulrich Schutzmann. Je suis le commandant du guet de la cité, et en l'absence du graf, je suis responsable de la sécurité de Middenheim. On m'a appris que vous avez rencontré des hommes-bêtes lors de votre voyage jusqu'ici. Je souhaiterais savoir où, et avoir une estimation de leur nombre.»***

Si cette aventure fait suite à *En passant par la Drakwald*, l'aventure d'introduction contenue dans *Warhammer: le jeu de rôle*, les PJ peuvent informer Schutzmann au sujet des hommes-bêtes qui les ont forcées à abandonner Untergard. Ils peuvent également lui parler des forces chaotiques qu'ils ont rencontrées lors de leurs pérégrinations, avec force détails s'ils le désirent. Si vous commencez directement par la présente aventure, un simple *«Nous lui racontons comment les hommes-bêtes ont attaqué le village»* sera suffisant.

Le meurtre le plus abject

Quel que soit le récit des PJ à Schutzmann, celui-ci est interrompu lorsque quelqu'un frappe à la porte. Un clerc entre et remet un mot au commandant Schutzmann. Celui-ci le lit, les sourcils froncés, et se retourne vers les PJ.

> ***«Plus tôt dans la journée, vous vous êtes rendus au temple de Sigmar, où vous avez confié un objet au père Morten, est-ce exact?»***
> ***«D'après cette note,»* continue-t-il, *«le père Morten a été retrouvé mort il y a moins d'une heure, apparemment assassiné. L'objet a disparu et il apparaît que vous êtes les derniers à l'avoir vu vivant. Je crains de devoir vous demander de me remettre vos armes et de demeurer ici jusqu'à la fin de notre enquête.»***

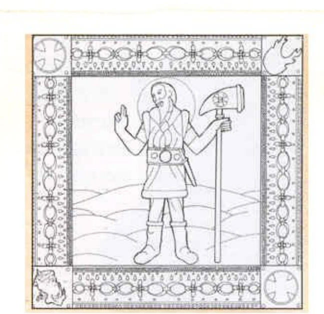
Plaider non coupable

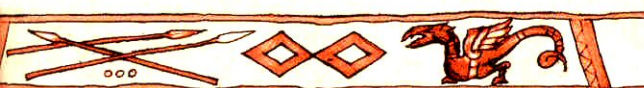
Malgré les apparences, Schutzmann ne tient pas particulièrement à désarmer et enfermer les PJ. Son expérience d'enquêteur lui

– L'ICÔNE –

D'environ 10 centimètres de côté, l'icône est une peinture sur bois aux couleurs assombries par le passage des siècles. Les ornements dorés et le cadre en fer obscurcissent l'image, mais la partie centrale est claire et représente un grand guerrier habillé à la mode de l'ancienne tribu des Unberogen, qui tient d'une main un grand marteau de guerre.

La valeur marchande de l'icône est évaluée à 100 co, conformément à son âge et à sa teneur en or. Un collectionneur d'art ou un sigmarite dévoué sera prêt à payer plusieurs fois cette somme. Lorsque le temple de Sigmar apprendra l'existence de l'icône, rien ne l'empêchera de s'en emparer.








indique très clairement qu'il serait peu probable que les PJ aient remis l'icône au père Morten si leur intention était de la garder pour eux. Toutefois, puisqu'ils sont les derniers à l'avoir vu vivant, la procédure exige qu'ils soient placés sous surveillance *« dans le cadre de l'enquête »*.

Voilà une opportunité pour les PJ de persuader Schutzmann de leur innocence et de lui offrir leur aide pour mener l'enquête. Un **test de Commérage** réussi convaincra Schutzmann de l'innocence des PJ. N'oubliez pas de tenir compte de l'interprétation des PJ, en modifiant la difficulté du test selon la qualité des arguments des joueurs.

Bien sûr, il est toujours possible que les PJ paniquent et tentent de fuir. Ils devront alors triompher d'une dizaine de membres du guet (cf. profil type) avant de s'échapper. Schutzmann considère leur fuite comme un aveu de culpabilité et lance immédiatement un avis de recherche contre eux. En conséquence, le guet leur fera la chasse, et toute rencontre avec l'un de ses membres sera hostile.

Si les PJ réussissent à convaincre Schutzmann qu'ils ne sont pas liés au crime et lui offrent leur assistance, celui-ci l'acceptera. Le guet manque de personnel pour maintenir l'ordre et veiller à la défense de la cité en l'absence du graf, d'Ar-Ulric et de ses chevaliers, aussi Schutzmann accueille-t-il avec joie toute aide supplémentaire. Il dote les PJ d'un mandat d'enquêteur (**Aide de jeu 1**). Montrer le mandat aura des effets différents en fonction de leur interlocuteur ; ces effets sont décrits dans la suite du texte de l'aventure.

Bien sûr, il est également possible que les PJ rendent leurs armes et acceptent l'emprisonnement avec docilité. Si c'est le cas, ils seront emprisonnés quelques heures avant d'être ramenés au bureau de Schutzmann pour un autre interrogatoire. Cela leur donnera une chance de convaincre le commandant de leur innocence. Si un manque de chance aux dés empêche plusieurs fois les PJ de s'innocenter, Schutzmann fera venir un prêtre de Verena pour les questionner.

Une fois leur innocence établie, les PJ sont renvoyés au bureau de Schutzmann, qui leur remettra leurs mandats (**Aide de jeu 1**) et leur demandera de participer à l'enquête.

Le Guet de la Cité

Le profil suivant peut être utilisé tout au long des *Voies de la Damnation : les Cendres de Middenheim* pour tout membre type du guet de la cité de Middenheim. Ce profil s'applique aussi aux gardes ou aux miliciens qui les PJ pourraient être amenés à rencontrer.

– Membre du guet –

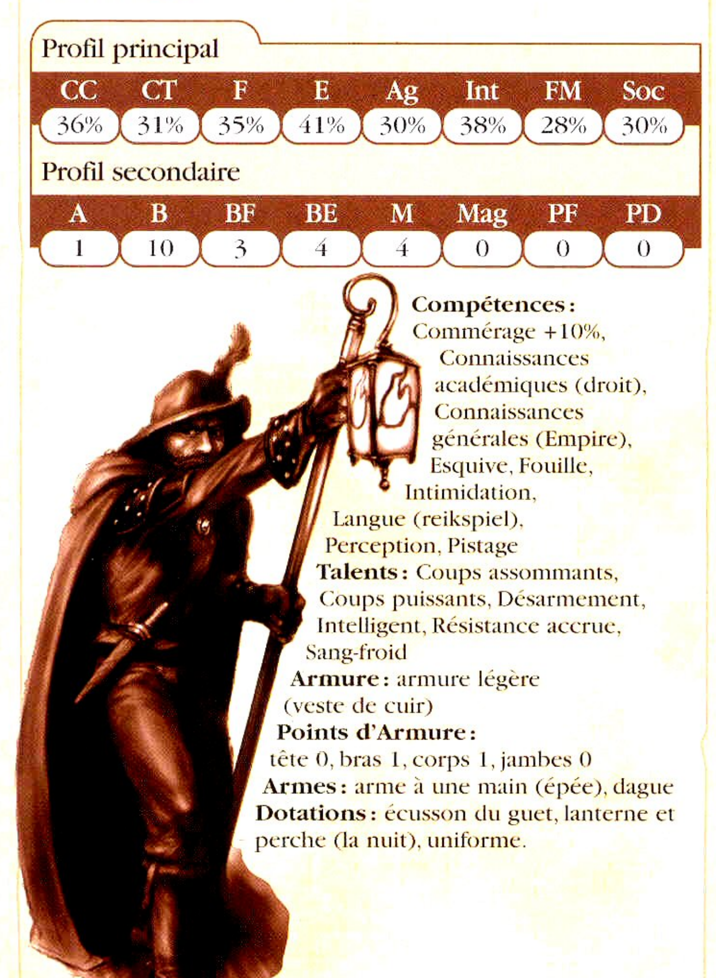
Carrière : Garde
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	35%	41%	30%	38%	28%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	4	4	0	0	0



Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Intelligent, Résistance accrue, Sang-froid
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague
Dotations : écusson du guet, lanterne et perche (la nuit), uniforme.

Ulrich Schutzmann

Schutzmann est un homme imposant d'une cinquantaine d'années, grand (1,85 mètre) et bien bâti, aux cheveux gris coupés courts et aux yeux bleu foncé. Il est renommé pour son sens aigu de la discipline et l'efficacité avec laquelle il gère le guet de la cité.

– Ulrich Schutzmann – Commandant du guet

Carrière : Capitaine (ex-Sergent, ex-Garde)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	53%	52%	61%	47%	41%	55%	50%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	6	5	0	7	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (droit, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Tilée), Équitation, Esquive, Fouille, Intimidation +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Perception +10%, Pistage
Talents : Acuité auditive, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Résistance accrue, Sang-froid





Armure : armure moyenne (armure de mailles complète, casque)
Points d'Armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), dague.
Dotations : écusson d'officier, uniforme.

Le lieu du crime

De retour au temple de Sigmar, les PJ reçoivent l'autorisation d'inspecter les quartiers du père Morten en présentant leur mandat du guet. Le prêtre en chef a fait sceller la chambre sitôt que le corps de Morten a été retrouvé et nul n'y a posé la main.

La chambre du père Morten est petite, mais confortablement aménagée. Les murs sont couverts d'étagères à livres, du sol au plafond, et le mort est là, affalé sur son bureau, sous une fenêtre. Des pages de parchemin sont éparpillées sur le bureau et le sol alentour, toutes vierges.

L'inspection du corps révèle la présence d'une petite fléchette enfoncée dans le cou du père Morten. Si elle est retirée avec précaution – en réussissant un **test d'Agilité Assez facile (+10%)** – il s'avère que la fléchette contient encore assez de poison pour une analyse. Un **test de Sens de la magie** réussi indiquera l'origine magique de la flèche, et un personnage compétent pourra découvrir que le poison contient des traces de malepierre en réussissant un **test de Connaissances académiques (magie) ou de Préparation de poisons Difficile (–20%)**.

La fenêtre est ouverte, et un **test de Fouille** réussi révélera trois petites éraflures, proches les unes des autres, sur le rebord. Un **test de Pistage Assez difficile (–10%)** permettra d'apparenter les marques à des griffes de rongeur, mais elles sont trop grosses pour avoir été laissées par un rat. La fenêtre donne sur une allée, où une inspection poussée des pavés (**test de Pistage Assez difficile (–10%)**) révélera les vestiges d'une empreinte de pas à côté d'une flaque d'eau de pluie. Là aussi, l'empreinte ressemble à celle d'un rongeur, mais elle est de taille humaine. Hélas, les autres pavés sont secs, aussi est-il impossible de suivre la trace de l'assassin.

L'examen des parchemins éparpillés ne donne rien de valable, à moins que l'un des PJ ne réussisse un **test de Perception Assez difficile (–10%)**. Celui-ci révèle la présence de légères empreintes sur l'une des feuilles : le père Morten avait visiblement écrit sur une feuille posée par-dessus. Les PJ peuvent user de diverses méthodes pour rendre visibles les empreintes. Par exemple, ils peuvent examiner la feuille à travers une loupe, face à une forte source de lumière ; ils peuvent également frotter doucement la feuille avec un peu de charbon. Vous devez décider s'ils parviennent ou non à lire les derniers mots du père Morten. Si c'est le cas, remettez à chaque joueur l'**Aide de jeu 2**.

Au rapport

Lorsque les PJ rapportent leurs découvertes au commandant Schutzmann, il paraît étonné et les emmène jusqu'à un sombre entrepôt au cœur du quartier général du guet, où il se présente au bureau d'un clerc visiblement responsable de l'endroit. Ce dernier consulte un registre poussiéreux, puis disparaît dans le labyrinthe d'étagères qui remplit l'essentiel de la pièce. Après quelques minutes, il revient avec trois petits paquets emballés dans du tissu. Il les pose sur son bureau, les ouvre et en sort trois fléchettes identiques à celle qui a tué le père Morten.

En discutant avec le commandant Schutzmann, les PJ peuvent obtenir les renseignements suivants sur les fléchettes et les notes du père Morten :

1. Les trois fléchettes conservées par le guet sont issues d'enquêtes d'homicides non résolues, datant de ces derniers jours.
2. Le commandant Schutzmann et son équipe n'ont pas été en mesure d'établir un lien quelconque entre les trois meurtres.
3. Schutzmann ne tire aucun nouvel indice des notes de Morten, si ce n'est la possibilité que le meurtrier se soit intéressé à l'icône pour des raisons qui ne sont pas purement mercantiles.

Schutzmann demande aux personnages qui d'autre connaissait l'existence de l'icône. Les PJ devront y réfléchir. Leurs compagnons réfugiés sont peut-être au courant si certains d'entre eux ont assisté au meurtre du père Dietrich. De plus, deux fonctionnaires du temple de Sigmar à Middenheim peuvent en avoir été informés lorsque les PJ ont apporté l'icône au père Morten. À ce stade, il n'y a pas de suspects évidents. Les PJ retourneront ensuite dans le bureau de Schutzmann.

Si les PJ parlent à Schutzmann des traces de rongeurs, celui-ci a un sursaut.

« Vous avez sans doute entendu parler de la légende des vils hommes-rats ? Hélas, ces histoires ne sont que trop réelles et ces répugnantes créatures infestent Middenheim depuis des siècles. Certains disent que les skavens, comme on les appelle, ne sont qu'une sous-espèce d'hommes-bêtes comme une autre, mais j'ai combattu les deux et je puis dire qu'ils n'ont de commun que leur apparence animale. Les skavens sont plus petits, plus rapides et plus sournois. Les hommes-bêtes ne sont rien de plus que des brutes. »

« Les skavens nous ont causé bien du souci lors du siège. La plupart des accès à la cité souterraine furent scellés pour les tenir à l'extérieur, et nous n'avons pas eu de rapports sérieux sur une quelconque activité de leur part depuis le départ de l'armée du chaos. S'il y a toujours des hommes-rats sous terre, capables de monter à la surface et de tuer comme cela leur chante, nous avons un sérieux problème. »

« Voici les lieux des trois précédents meurtres »*, dit-il, pointant du doigt trois punaises épinglées sur une carte. *« L'une des victimes est un garde, tué devant le Collegium Theologica. La deuxième est un portier de la guilde des ingénieurs nains, et le troisième est un individu pour le moment non identifié, découvert dans le vieux quartier. Il semble n'y avoir aucun lien entre eux à l'exception de la façon dont ils ont péri. »

Schutzmann montre aux PJ la carte, qu'ils aient mentionné ou non les étranges traces. Il demande aux PJ d'aller enquêter sur les lieux des trois autres crimes et de lui faire un rapport dans le cas d'une nouvelle découverte.

AUTRES ENQUÊTES

Les corps des trois autres victimes ont été emmenés pour être mis en terre. Voici un bref résumé de ce que les PJ pourront apprendre.

Le garde



Le garde patrouillait de nuit, devant le Collegium Theologica. Lorsque la relève arriva à l'aube, elle découvrit le corps avec une fléchette dans le cou. Le lieu du crime ne révélera pas d'indices concrets, mais un **test de Fouille Assez facile (+10%)** réussi permettra de découvrir que le meurtre s'est produit tout près d'une fenêtre de la bibliothèque du Collegium.

Les PJ pourront inspecter le corps du garde, qui n'a pas encore été inhumé, en retrouvant sa famille et en se servant de leur mandat. Il porte une petite piqûre derrière le cou, mais il n'y a pas d'autres traces de violence.

Le portier



À la guilde des ingénieurs nains, les enquêteurs seront accueillis par un mur de silence, à moins que l'un des PJ ne soit non seulement un ingénieur nain, mais aussi membre de la guilde (ce qui est fort peu probable). Dans ce cas, ce PJ (et uniquement ce PJ) apprendra que la nuit du meurtre du portier, une carte du réseau des égouts de la ville a disparu des archives de la guilde. La carte indiquait également les points d'accès entre la surface et la ville souterraine.

Le portier a déjà été enterré selon un rite nain traditionnel, et en aucun cas les PJ ne seront autorisés à inspecter le corps, ni apprendre où se trouve sa tombe. Un PJ nain saura automatiquement que demander une telle chose à un nain serait un manque inexcusable à l'étiquette, et tout autre PJ s'en rendra compte en réussissant un **test de Connaissances générales (nains) Facile (+20%)**. L'inspection du poste du portier, à l'extérieur du bâtiment de la guilde, n'apportera rien de plus.

Porté disparu



La troisième victime, non identifiée, a été déposée dans le temple de Morr, selon la loi de la cité. L'investigation du lieu saint dévoile aux PJ une étrange histoire.

Les prêtres du temple se préparaient à célébrer les funérailles des « sans-nom » – rite d'enterrement écourté, suivi d'un enterrement en fosse commune – lorsqu'un groupe d'hommes se présenta et exigea de voir le corps. Ils ne s'identifièrent pas, mais déclarèrent que le corps était celui de Gerhard Kroen, selon eux un sigmarite dévoué. Le chef du groupe était un grand homme aux cheveux noirs, aux yeux bleu pâle, avec une cicatrice à gauche du nez. Il paya pour des funérailles décentes, auxquelles tout le groupe assista avant de partir sitôt l'enterrement fini.

Les PJ pourront voir la sépulture s'ils le désirent ; elle est manifestement récente, et au-dessus d'elle s'élève une pierre tombale portant le nom du défunt et un symbole représentant une épée et un marteau croisés sur une comète à deux queues, frappée des lettres « O » et « F ». En aucun cas les prêtres de Morr n'autoriseront les PJ à exhumer le corps pour l'examiner.

Le mandat des PJ leur donne accès au rapport officiel concernant la mort de Kroen. Ils n'en tireront pas grand-chose, si ce n'est l'endroit où l'on a trouvé le corps et le fait qu'on a découvert une arbalète déchargée près du défunt. Les officiels du guet exprimeront leur reconnaissance envers les PJ si ceux-ci leur indiquent le nom de Kroen, cette information ne leur ayant pas été confiée par les prêtres de Morr ; toutefois, on ne trouvera pas la trace d'un seul parent du défunt à Middenheim.

Les mystérieux compagnons de Gerhard Kroen sont membres de l'Ordo Fidelis ; Kroen lui-même a trouvé la mort en enquêtant sur plusieurs apparitions de skavens signalées à Middenheim. Il travaillait seul mais dans son agonie, il réussit à décocher un carreau d'arbalète, blessant ainsi son meurtrier – un assassin du clan Eshin également responsable des autres meurtres.

Le lieu du meurtre de Kroen est une allée écartée du vieux quartier, sans grand intérêt. Un **test de Perception** réussi indiquera des traces de sang à quelques mètres de l'endroit où le corps fut découvert. Une fois cela fait, un **test de Pistage Facile (+20%)** réussi permettra aux PJ de remonter la piste le long d'un égout ouvert, jusqu'au bord des remparts de la cité. Là, les eaux s'écoulent à travers une épaisse grille de métal à mailles de 15 centimètres. La piste semble continuer au-delà de la grille, bien qu'il ne semble pas possible de l'ouvrir au premier abord. Un **test de Perception** réussi révélera qu'une partie de la grille a été sciée, créant ainsi une ouverture assez grande pour laisser passer une créature de taille humanoïde ; les barreaux ont ensuite été remis en place avec soin et des déchets ont alors recouvert les traces du passage. Si les PJ souhaitent suivre plus avant la piste, il leur faudra s'aventurer dans le réseau des égouts de la ville.

– L'ORDO FIDELIS –

L'Ordo Fidelis est une société secrète de répurgateurs, qui opère au sein du culte de Sigmar. Officiellement, ils n'existent pas ; en réalité, ils sont une organisation de fanatiques qui ne sont soumis à aucun contrôle et se vouent à la traque et à l'extermination de toutes les races chaotiques sur les terres de l'Empire.

Les PJ ont le droit d'effectuer un **test d'Intelligence Très difficile (–30%)** pour identifier le symbole sur la tombe de Kroen comme étant l'insigne de l'Ordo Fidelis. Les personnages dotés de **Connaissances académiques (théologie)** pourront effectuer un **test Difficile (–20%)**. En cas de succès, on leur communiquera les informations du paragraphe précédent.

À L'INTÉRIEUR DES ÉGOUTS

Les tunnels des égouts de Middenheim sont d'une largeur d'environ 2 mètres avec un canal de 1,50 mètre et une promenade de 50 centimètres de large sur l'un des côtés. Le plafond est voûté, situé environ à 1,50 mètre du niveau de la promenade et à 2,50 mètres du centre du canal (sans compter la profondeur du canal, environ 90 centimètres).

Espaces confinés

À cause du manque d'espace vertical, les personnages dépassant 1,80 mètre souffrent d'un malus de -20% lors des combats se passant dans les égouts. Les personnages mesurant entre 1,50 mètre et 1,80 mètre subissent un malus de -10% et les personnages mesurant moins d'1,50 mètre ne subissent aucun malus. Vous pouvez choisir d'étendre le malus aux activités non combattantes, notamment celles qui concernent l'Agilité. Les personnages avec une carrière passée ou actuelle de Combattant des tunnels ne sont pas concernés par ces malus, leur entraînement spécial les préparant à évoluer efficacement dans des espaces confinés.

L'odeur

Comme on peut s'y attendre, l'odeur des égouts est insupportable. Lors de son entrée dans les égouts, chaque personnage doit effectuer un **test d'Endurance Difficile (–20%)** ou subir un malus de -20% aux tests d'Intelligence et de Force Mentale à cause de la puanteur. Si les PJ pensent à se couvrir la bouche et le nez pour se protéger de l'odeur, la difficulté du test d'Endurance devient Assez difficile (-10%). S'ils utilisent un tissu imbibé de parfum ou autre liquide odorant pour se protéger de l'atmosphère, le **test d'Endurance** reste inchangé.

Les personnages avec une carrière passée ou actuelle de Ratier n'ont pas besoin d'effectuer ce test, leur longue expérience dans les égouts les ayant habitués à l'odeur.

Rencontres dans les égouts

Selon votre humeur et les préférences du groupe, les PJ pourront être confrontés à divers dangers dans les égouts. Voici quelques exemples ; n'hésitez pas à en rajouter d'autres si vous le désirez. Vous trouverez les caractéristiques appropriées dans le *Bestiaire du Vieux Monde*.

Rencontres avec des monstres

Il y a des choses tapies dans les ombres des égouts. Voici quelques exemples de ce que les PJ pourraient rencontrer.

Hommes-bêtes

Pendant le siège, plusieurs groupes d'hommes-bêtes ont été envoyés dans la ville souterraine afin de trouver un chemin vers la surface. Il est fort possible que certains errent toujours dans les égouts, ignorant que leurs camarades ont quitté les lieux.

Goules

Longtemps, les égouts de Middenheim ont été considérés comme un moyen pratique de se débarrasser de cadavres encombrants, et les cadavres se trouvent être la nourriture favorite des goules. Il ne serait pas étonnant qu'un petit groupe de ces créatures aient échappé aux troupes envoyées pour sécuriser les tunnels pendant le siège et hantent encore le système des égouts.

Rats géants

Les PJ pourront tomber sur une meute de rats géants en train de dévorer un cadavre ou toute autre source de nourriture. Les rats n'attaqueront que s'ils sont acculés ou si les PJ tentent de les chasser loin de leur pitance.

Mutants

D'un bout à l'autre du Vieux Monde, certains ont eu la malchance de naître « avec un grain de malepierre ». D'autres ont subi des mutations à force de se mêler d'affaires dont les humains ne sont censés rien savoir. Les habitants du Vieux Monde, pour la plupart, craignent et méprisent les mutants, et les abattent à vue. Toutefois, dans bien des grandes cités, les mutants se cachent dans l'ombre, dans des endroits où peu de gens s'aventurent - comme par exemple les égouts de Middenheim.

Skavens

On admettra que le nombre de guerriers des clans skavens rencontrés devra être égal à celui des PJ ; suffisamment pour que la rencontre soit assez difficile, mais pas assez pour constituer une véritable menace. Ils tenteront de s'échapper si le combat tourne à leur désavantage.

Dangers

Les monstres ne sont pas les seuls dangers des égouts. Voici quelques exemples de périls naturels qui y attendent les PJ.

Poches de gaz

Une poche de gaz inflammable s'est constituée, rendant l'air encore plus irrespirable que d'habitude. Les nains et les personnages dotés du talent de Camouflage souterrain pourront effectuer un **test d'Intelligence** qui leur indiquera que le gaz est inflammable, et qu'il y a un risque d'explosion à moins d'éteindre torches, lanternes et autres flammes nues.
La poche de gaz s'étend sur 2d10 mètres ; les risques d'explosion sont de 10% (cumulatifs) pour chaque mètre parcouru avec une source de lumière ayant une flamme nue. Dans ce cas, le gaz s'embrase en produisant une violente explosion de lumière et un immense bruit ; chaque PJ perd alors 1 point de Blessures, quels que soient ses points d'Armure ou son bonus d'Endurance, et doit ensuite effectuer un test d'Endurance ou rester sourd pendant 1d10 minutes. Si les joueurs ne comprennent pas ce qui a causé l'explosion, vous n'avez pas à le leur expliquer. La tension n'en sera que plus accentuée s'ils considèrent comme probable le fait d'avoir subi une attaque magique.

Moisissures

Bien des espèces de moisissures et de champignons prospèrent dans un environnement humide, sombre et frais, et certaines produisent de dangereuses spores. Si les aventuriers entrent en contact avec une nappe de moisissure, celle-ci lâchera un nuage



L'AFFAIRE DU SKAVEN

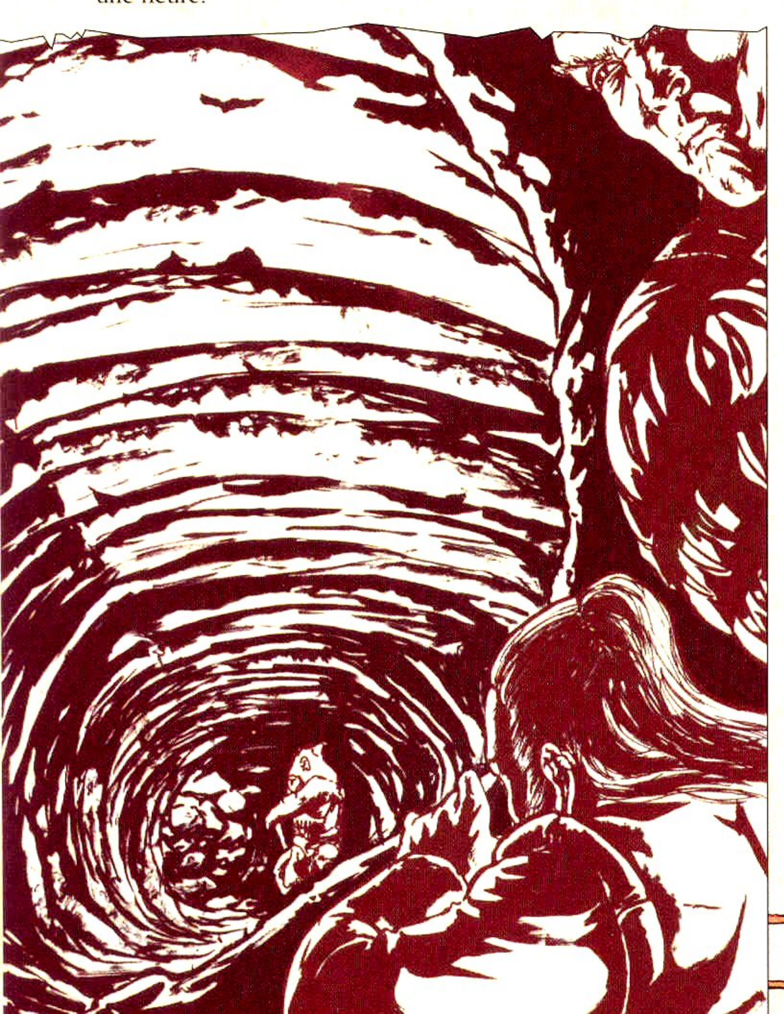
Un assassin skaven du clan Eshin se cache toujours dans les souterrains, et a pactisé avec une secte chaotique dont les membres ont réussi à survivre au siège sans être démasqués. La secte, connue sous le nom de confrérie du Crâne Rouge, vénère Khorne, le dieu du sang. Son chef n'est autre que Claus Liebnitz, grand prêtre adjoint du temple d'Ulric. Plusieurs autres disciples d'Ulric de haut rang sont impliqués, bien que certains croient faire partie d'une faction particulièrement militante du culte d'Ulric, plutôt qu'à un culte du Chaos.

À travers son réseau de contacts disséminés sur tous les niveaux de la ville, Liebnitz a très vite entendu parler de l'icône de Sigmar. Avec l'aide de ses agents skavens, il a réuni des informations, dans l'espoir d'exacerber les rivalités théologiques qui couvent entre les cultes d'Ulric et de Sigmar.

Le soldat du guet assassiné devant le Collegium Theologica a eu le malheur d'apercevoir un espion du clan Eshin s'en retournant dans les égouts avec sous le bras un volume dérobé dans la bibliothèque. Le portier nain, quant à lui, était un obstacle entre un autre agent skaven et une carte détaillée du système des égouts de la ville. Le cadavre retrouvé dans le vieux quartier est celui de Gerhard Kroen (cf. page 36), qui avait repéré un skaven en reconnaissance à la surface.

La lutte contre le Crâne Rouge se déroulera tout au long de cette aventure, avec comme point culminant une confrontation qui pourra décider du destin de la cité du Loup Blanc.

de spores qui emplira le tunnel sur une distance de 1d10 mètres. Chaque personnage pris dans l'émanation devra réussir un **test d'Endurance** ou subir un malus de -5% en Endurance pendant une heure.



Étranges découvertes

On trouve les choses les plus inattendues dans les égouts, certaines perdues accidentellement, d'autres abandonnées volontairement. Afin de donner plus de relief à cette aventure, voici quelques objets que les aventuriers pourront découvrir lors de leur exploration. N'hésitez pas à en ajouter si vous vous sentez inspiré.

- Une botte de cuir, sans lacets
- Un sou de cuivre
- Une cuillère en bois cassée
- Un fémur humain portant des marques de dents
- Une dague tordue
- Un anneau d'or (3 co)
- Une bouteille vide portant l'étiquette «Tonique universel du Professeur Eberhart»
- Une calotte en cuir
- Un sac à dos vide
- Un symbole religieux
- Un pied-de-biche
- Une pioche avec la poignée cassée

Sur la piste du skaven



À condition que les PJ disposent d'un éclairage adéquat, ils pourront suivre la trace du skaven en réussissant un **test de Pistage**. Vous pouvez, si vous le désirez, augmenter la difficulté du test si la lumière n'est pas suffisante.

La piste mène finalement aux frontières de la cité, où les eaux usées s'écoulent sous les remparts et se déversent le long du Fauschlag. L'ouverture est couverte par une autre grille de fer, qui semble n'avoir subi aucun dommage. Toutefois, on trouvera non loin de là un trou récent qui mène en dessous du réseau des égouts, vers un ensemble de tunnels occupés par les skavens.

La ville souterraine



Le rocher de l'Ulricsberg renferme depuis des temps immémoriaux un dédale de couloirs, datant de l'époque où les alliés nains des Teutogens les aidèrent à atteindre le sommet de ce rocher imprenable où ils fondèrent leur ville. Pendant le siège de Middenheim, les ingénieurs nains et des spécialistes des souterrains scellèrent nombre de ces tunnels, afin d'empêcher les skavens et les forces du Chaos d'accéder à la cité. Toutefois, un petit groupe de skavens, constitué d'un assassin du clan Eshin appelé Snikkit Lamenoire et de six guerriers des clans, se sont fait une tanière dans une zone scellée des tunnels, d'où ils ont creusé une nouvelle connexion avec le système des égouts.

1. Tunnel gardé

C'est le seul moyen d'accès dans la tanière des skavens. Le tunnel n'est haut que de 1,50 mètre, aussi l'espace confiné impose-t-il les mêmes malus de combat que dans les tunnels des égouts. Les skavens eux-mêmes, habitués à rôder dans les tunnels, ne subissent évidemment aucun malus.

À l'endroit indiqué sur la carte se trouve un guerrier des clans. S'il remporte l'initiative et n'est pas surpris, il sonne l'alarme en soufflant dans une corne qu'il porte sur lui. Cela fait venir deux autres guerriers par round, jusqu'à ce que tous les skavens soient sur place. Snikkit arrive au troisième round, restant dans l'ombre

et attaquant les PJ avec ses armes de tir pendant qu'ils combattent ses guerriers.

Si l'alerte n'est pas donnée, les PJ peuvent atteindre la tanière skaven sans difficulté. Néanmoins, une fois passé le poste du garde, chaque personnage devra effectuer un **test de Déplacement silencieux** (opposé à la **compétence de Perception** des guerriers des clans) pour s'approcher sans être repéré. Le test est répété à chaque round et, en cas d'échec, un seul guerrier viendra enquêter. Le bruit de la bataille attirera automatiquement les autres skavens à l'attaque des PJ.

– SNIKKIT LAMENOIRE – ASSASSIN SKAVEN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	50%	41%	41%	54%	44%	39%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	4	4	6	0	5	0

Compétences: Connaissances générales (skavens) +10%, Déguisement, Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%, Escalade, Esquive, Filature +20%, Langue (queekish), Natation, Orientation +10%, Perception +10%, Survie
Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Course à pied, Maîtrise (armes de jet, lance-pierres, sarbacanes), Sens de l'orientation, Sur ses gardes, Vision nocturne
Armure: armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure: tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes: sarbacane, 6 dagues de jet, arme à une main (épée)
Dotation: 12 fléchettes, poison aux spores de manticore (deux doses)

– GUERRIERS DES CLANS SKAVEN (6) –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

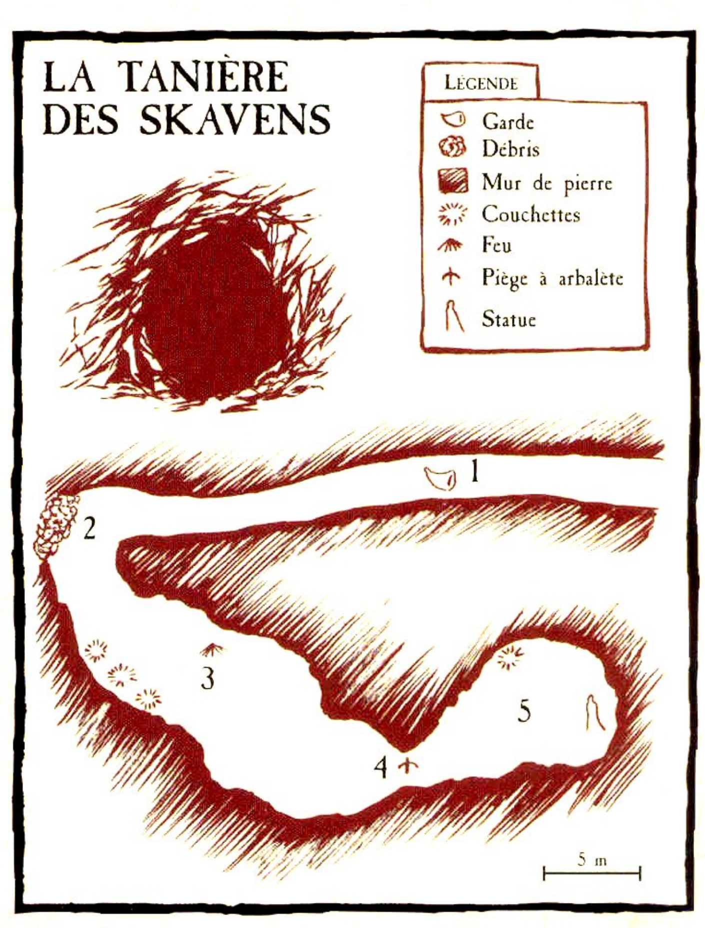
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents: Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure: armure légère (veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure: tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main (épée) et dague

2. Chute de pierres

Le tunnel est engorgé de débris à cet endroit – placés ici par les défenseurs de la cité pour créer une caverne artificielle. Si les PJ s'intéressent à la chute de pierre, un **test de Connaissances académiques (ingénierie)** réussi leur indiquera que la chute



s'étend sur une grande distance et qu'il faudrait des jours, voire des semaines, pour déblayer le chemin.

3. Aire commune

Le tunnel donne sur une grotte dont le plafond est suffisamment élevé pour que les malus de combat en espace confiné ne soient pas pris en compte. C'est là que les guerriers des clans passent l'essentiel de leur temps lorsqu'ils ne remplissent pas de missions pour leur maître.

Si l'alarme n'a pas été sonnée, les six guerriers seront dans cette zone. Une moitié est en train de dormir le long des murs sur des couchettes faites de foin, de toile et de détritus amassés; l'autre moitié est réunie autour d'un petit feu et fait cuire ce qui semble être un bras humain, tout en jouant aux dés.

Inspecter les couchettes peut s'avérer dangereux, car elles sont infestées de puces et de tiques; chaque personnage qui s'adonnera à cet exercice devra effectuer un **test d'Endurance** ou bien contracter la vérole des ordures (cf. encadré page 40).

Chaque guerrier des clans possède un ensemble d'objets brillants. Certains sont des pièces de monnaie, d'autres ne sont que des bouts de verre sans valeur. Si les PJ prennent la peine de tout rassembler, ils ne récupéreront que l'équivalent de 2 co.

Pour faire passer le temps, certains des guerriers se sont amusés à graver des symboles sur les murs de cette chambre. On y trouve ainsi plusieurs runes skavens de forme triangulaire, ainsi que la marque du clan Eshin. Un **test de Connaissances académiques (histoire) Difficile (–20%)** permettra de les identifier comme des emblèmes skavens (mais pas de préciser le nom des clans en question). On voit également le dessin fruste d'un crâne humain,

~ SARBACANE ~

Une sarbacane est un tube creux, d'environ 30 à 60 centimètres de long. Elle tire des fléchettes trop petites pour causer de vraies blessures, mais qui peuvent être enduites de poison. L'utilisation de cette arme exige le talent Maîtrise (sarbacanes). Les sarbacanes sont assez rares dans le Vieux Monde et seuls certains clans skavens l'utilisent régulièrement.

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée*	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Sarbacane	2 co	10	Sarbacanes	0	8/16	demi-action	Spéciale	Très rare
Fléchette (5)	10 pa	5	—	—	—	—	—	Très rare

* Les portées sont exprimées en mètres. Si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par 2.

gravé à côté de la marque du clan ; le crâne est teint d'une couleur brune, qu'un **test de Soins** réussi identifiera comme du sang séché.

4. Piège à arbalète

Snikkit a installé un piège rudimentaire pour protéger ses quartiers personnels dans l'autel abandonné (cf. zone 5). Il peut être repéré par des personnages à la recherche de pièges, en réussissant un **test de Perception Assez facile (+10%)** ; ceux qui ne cherchent pas doivent effectuer un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour le remarquer. Une fine ficelle est tendue au sol, accrochée à une arbalète cachée partiellement dans une pile de débris, non loin de la porte qui mène à l'autel. Non seulement le fil déclenche l'arbalète (CT 40%), mais aussi la chute de la pile de débris, causant un bruit qui alerterait Snikkit dans le cas où il ignorerait la présence du ou des intrus.

5. Autel abandonné

Snikkit a établi sa tanière dans un ancien autel dédié à Grungni, le dieu nain des mineurs et bâtisseurs de souterrains. Ce lieu fut abandonné lorsque les ingénieurs nains détruisirent les tunnels environnants pendant le siège de Middenheim pour prévenir une attaque souterraine des skavens.

À l'œil du profane, il ne s'agit que d'une grotte naturelle. Toutefois, un **test de Métier (maçon)** permettra aux PJ de remarquer, après un examen approfondi des murs, que la grotte est artificielle. À l'époque de sa construction, la coutume naine exigeait que les autels dédiés à Grungni aient l'air aussi naturels que possible, en hommage aux forces naturelles qui firent naître les grottes et tunnels dans lesquels les nains trouvèrent leur premier refuge.

La chambre, pour l'essentiel, est vide ; les skavens, en s'installant, l'ont débarrassée de tout ce qu'elle contenait, et toutes les choses dénuées de valeur marchande ou utilitaire ont été empilées devant la porte de la zone 4. Le seul objet d'origine est une étrange statue, au fond de la chambre, taillée dans la roche même du sol. C'est une représentation traditionnelle de Grungni qui laisse l'impression que l'eau et les autres forces de la nature ont donné par hasard à une stalagmite la ressemblance d'un guerrier nain. Mais, comme le reste de la grotte, elle est bel et bien l'œuvre d'artisans nains.

Contre un mur de la chambre se trouve une pile de toile et de paille, qui sert de lit à Snikkit. Caché dans la paille se trouve le cadre en or de l'icône de Sigmar, qui vaut 20 co à lui seul. L'icône elle-même n'est pas ici.

~ VÉROLE DES ORDURES ~

Description : cette maladie provoque chez la victime l'apparition de zébrures rouges et irritantes sur tout le corps. Après quelques jours, des cloques se forment et éclatent en propageant l'infection. Le seul moyen d'éviter cela est d'inciser les pustules avec précaution – un personnage doté des compétences **Soins** ou **Métier (apothicaire)** devra pour cela réussir un **test d'Agilité** – ou bien de laver le patient des pieds à la tête avec une solution concentrée de vinaigre, dans un bain chaud.

Durée : 6 jours. Les cloques éclatent le dernier jour.

Effets : la sensation permanente d'irritation fait subir au malade un malus de –10% sur tous les tests d'Intelligence ou de Force Mentale. Le dernier jour de la maladie, le patient doit réussir un test d'Endurance, ou perdre 1 point d'Endurance de façon permanente. Un personnage qui a survécu à cette maladie y est immunisé dans l'avenir.

Terminer le chapitre

Il n'y a pas d'autres pistes à exploiter dans la base des skavens. Tout ce que les PJ peuvent faire, c'est retourner à la surface et faire leur rapport aux autorités.

S'ils réussissent à décimer les skavens, ils auront mérité une récompense de 10 co chacun de la part du guet. Sinon, ils pourront indiquer la localisation de la base skaven, et le commandant Schutzmann enverra une escouade de combattants des tunnels pour finir le travail.

Si les PJ rapportent le cadre de l'icône au temple de Sigmar, les prêtres leur proposeront, en remerciement, de les soigner gratuitement s'ils ont en besoin.

Bien que le guet considère les meurtres résolus par la mort de Snikkit et de ses séides, les PJ ont encore bien des questions à se poser. Quel est le lien entre les meurtres ? Que signifie ce crâne de sang ? Qu'est-ce que l'Ordo Fidelis ? Toutes ces questions recevront bientôt une réponse mais, pour le moment, il leur faut s'en aller.








– CHAPITRE II –
L'AUTEL DE LA FORÊT

La victoire des PJ contre les skavens a attiré l'attention de Claus Liebnitz, grand prêtre adjoint d'Ulric, qui est aussi, en secret, un fidèle de Khorne et le chef du culte du Crâne Rouge. C'est au service de Liebnitz que Snikkit Lamenoire, l'assassin skaven, a tué le père Morten au temple de Sigmar, il a remis l'icône à Liebnitz, conservant le cadre doré en guise de paiement partiel.

Aujourd'hui, Liebnitz décide d'empêcher les PJ d'enquêter plus avant sur la disparition de l'icône, en les envoyant en mission pour son compte. Il espère qu'ils seront tués, mais même s'ils triomphent, ce sera à son avantage.

Malgré sa cécité, Odo, vénérable prêtre du temple d'Ulric, a eu la vision d'un autel du Chaos situé dans les profondeurs de la Drakwald. Un puissant artefact chaotique s'y trouve, dans la tombe d'un champion de Khorne qui fut vaincu par les forces de Magnus le Pieux deux siècles auparavant. Par le biais d'intermédiaires, Liebnitz charge les PJ de s'introduire dans la tombe pour s'emparer de l'artefact et le rapporter à Middenheim avant qu'il ne tombe entre les mains des hommes-bêtes et autres créatures du Chaos qui infestent la Drakwald depuis l'invasion d'Archaon.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Cette partie de l'aventure commence après que les PJ sont revenus de la tanière des skavens, avec le cadre de l'icône. Peu après leur rapport au commandant Schutzmann, ils sont convoqués au temple d'Ulric pour rencontrer un prêtre supérieur nommé Ranulf. On les conduit à une petite salle de réunion où Ranulf les attend. À ses côtés est assis un prêtre plus âgé dont les yeux de couleur laiteuse trahissent la cécité.

Avec tact, Ranulf félicite les PJ d'avoir recouvré… uniquement le cadre volé… et, après avoir présenté le père Odo, leur avoue que ce dernier a eu une vision des plus troublantes.

Le vieux prêtre a un léger tremblement et commence à parler d'une voix sèche et ténue :
«Mes yeux furent délivrés des ténèbres qui sont leur habituel fardeau, et je me retrouvai dans les





~ LE DÉMON DU CRÂNE ~

La vision du père Odo s'est produite à un moment fort opportun pour Claus Liebnitz. Il a été informé de la victoire des PJ sur son allié Snikkit Lamenoire et craint que s'ils continuent de rechercher l'icône de Sigmar, ils finissent par découvrir le culte du Crâne Rouge et le rôle qu'il y joue. Il espère que les PJ seront tués dans la Drakwald avant de retrouver le crâne d'airain, mais s'ils devaient réussir à le rapporter à Middenheim, il y gagnerait tout de même puisque ce puissant artefact échouerait entre ses mains. Toutefois, il ignore beaucoup de choses sur le crâne d'airain et son histoire.

Créé il y a des éons dans les Désolations du Chaos, le crâne d'airain est en fait une prison. Enfermé à l'intérieur se trouve le démon nommé Xathrodox (prononcer Zat-ro-dox), dit l'Écorcheur Rouge, dont la force vitale donne son pouvoir à l'artefact. Xathrodox s'était joué du dieu du sang et fut en punition emprisonné dans le crâne.

Pour être exact, seule une partie de Xathrodox est enfermée dans le crâne. Le reste de son essence maléfique est contenu dans deux autres artefacts, que les aventuriers découvriront dans les futurs volumes des *Voies de la Damnation*, *Les Tours d'Altdorf* et *Les Forges de Nuln*. Vous ne trouverez pas ici de description ou de caractéristiques de jeu pour Xathrodox puisqu'il ne se manifestera pas dans sa forme complète durant cette aventure. Au lieu de cela, il agira à travers le crâne jusqu'au rituel qui doit avoir lieu dans le chapitre final.

Il y a deux cents ans, le crâne était la propriété jalousement gardée d'un champion de Khorne appelé Kazron Crachesang, qui vint du sud avec les hordes du Chaos et tomba à la bataille contre les forces de Magnus le Pieux. Ses serviteurs l'enterrèrent dans une tombe au plus profond de la Drakwald, avec le crâne d'airain et ses autres possessions. La tombe est devenue depuis un lieu sacré pour les hommes-bêtes des environs. Attirés par l'aura du démon emprisonné, ils ont élevé une pierre des hardes sur la tombe et célèbrent régulièrement des fêtes impies.

Xathrodox a senti l'approche d'Archaon et de ses forces, et s'est réveillé d'un sommeil de deux siècles. Ses tentatives pour prendre contact avec un champion du Chaos afin d'être libéré de la tombe ont donné un résultat inattendu, à savoir la vision du père Odo.

profondeurs d'une sinistre forêt. Devant moi s'élevait une immense pierre, posée sur un talus herbeux. Des crânes s'empilaient tout autour de sa base. Alors que je regardais, du sang commença à couler du sommet de la pierre, glissant le long de ses parois et se déversant sur le talus. Le sang se mit à briller d'une lueur écarlate, comme s'il avait pris feu, et le sol se mit à trembler. Enfin, le talus s'ouvrit en deux, et il en sortit un grand guerrier vêtu d'une armure noire; sur son bouclier, je distinguai l'infâme marque de Khorne, le dieu du sang du Chaos. Autour de son cou, accroché à une lourde chaîne de fer noir, pendait un crâne à cornes en airain. La même lueur rouge se dégageait de ses orbites, comme s'il était vivant – ou plutôt mort-vivant.»

«Je tentai de prier Ulric pour qu'il m'apporte force et protection, mais mes lèvres ne pouvaient bouger. Je tombai soudain à terre, les yeux fixés sur cette créature terrifiante. Puis il me parla – je suis persuadé que c'est le crâne qui parlait, et non le guerrier, car j'ai vu sa mâchoire bouger. Il dit: «Je serai libre!»

«Je sens sa présence, même à présent», **dit-il faiblement.** ***«C'est comme si cette chose m'observait!»***

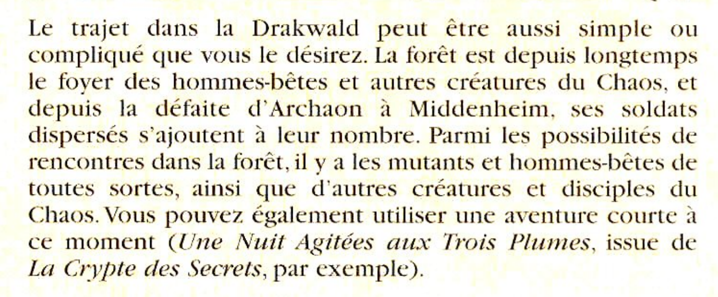
Le père Odo est secoué de légers tremblements alors qu'il raconte sa vision, et lorsqu'il en a fini, Ranulf pose la main sur son épaule en signe de réconfort.

«L'un de nos novices l'a retrouvé évanoui dans sa cellule, étendu par terre», **dit Ranulf** ***«Il semble que ce crâne d'airain soit un ancien et puissant artefact du Chaos, et la vision d'Odo suggère que son pouvoir se déchaînera bientôt sur le monde.»***

«Je dois vous demander votre aide – pas seulement au nom du temple, mais aussi pour la cité de Middenheim, peut-être même l'Empire tout entier. Nous avons perdu beaucoup de pouvoir à Middenheim et le siège a sapé nos forces. Le commandant Schutzmann vous tient en haute estime et nous sommes désespérés. Vous devez trouver cette abomination et la ramener à Middenheim avant que les séides du Chaos ne s'en emparent. Entre-temps, nos savants tâcheront de trouver un moyen de détruire cette chose – ou, tout du moins, de la contenir.»

«Le père Odo vous accompagnera. Nous sommes certains que l'endroit qu'il a vu se trouve quelque part dans la Drakwald, et il saura peut-être vous y guider malgré sa cécité.»

De retour dans la Drakwald

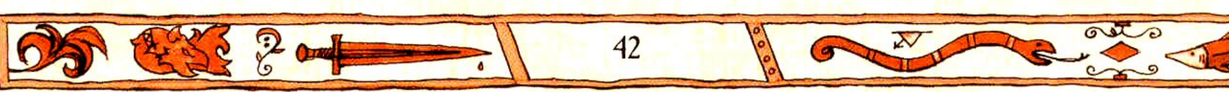


Le trajet dans la Drakwald peut être aussi simple ou compliqué que vous le désirez. La forêt est depuis longtemps le foyer des hommes-bêtes et autres créatures du Chaos, et depuis la défaite d'Archaon à Middenheim, ses soldats dispersés s'ajoutent à leur nombre. Parmi les possibilités de rencontres dans la forêt, il y a les mutants et hommes-bêtes de toutes sortes, ainsi que d'autres créatures et disciples du Chaos. Vous pouvez également utiliser une aventure courte à ce moment (*Une Nuit Agitées aux Trois Plumes*, issue de *La Crypte des Secrets*, par exemple).

Bien qu'il ait presque épuisé son énergie en contactant le père Odo, Xathrodox a établi une connexion avec son esprit et peut le guider jusqu'à la tombe. Ces indications prennent la forme de rêves dérangeants qui troublent le sommeil du vieux prêtre. Chaque nuit, vous effectuerez pour lui un **test de Force Mentale**. Chaque test manqué lui vaudra 1 point de Folie.

Les PJ devront veiller à ce que le père Odo reste en vie, puisqu'il est le seul à pouvoir les mener jusqu'à l'autel, et parce qu'il a un autre rôle à jouer dans cette aventure. Il dispose de quelques points de Destin, comme son profil l'indique, mais vous ne devrez les utiliser qu'en dernier ressort.





Père Odo

Carrière : Prêtre consacré (ex-Initié, ex-Prêtre)
Race : humain

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	30%	26%	28%	21%	45%	53%	31%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	2	4	2	3	2

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, théologie +10%), Connaissances générales (nains, Empire), Équitation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Perception, Sens de la magie, Soins
Talents : Coups assommants, Éloquence, Inspiration divine (Ulric), Magie commune (divine), Méditation, Orateur né
Règles spéciales :
• *Aveugle :* en raison de sa cécité, le père Odo souffre d'un malus de -30% aux tests impliquant la vision, y compris le combat et l'utilisation de ses compétences comme Soins. Les tests de Perception ne sont concernés par ce malus que si la vision entre en compte - le père Odo ne souffre, par exemple, d'aucun malus aux tests de Perception liés au bruit.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton



La pierre des hardes

La pierre des hardes s'élève au-dessus du tumulus de Kazron Crachesang, dans une grande clairière au plus profond de la Drakwald. C'est un pilier de pierre grise grossièrement taillé, d'un peu plus de 9 mètres de haut, avec un amas de crânes et de têtes coupées à sa base, et recouvert de graffitis gravés dans le langage sombre des hommes-bêtes. Les PJ remarqueront que, parmi les têtes fraîchement coupées, on trouve celles d'hommes, mais aussi celles d'elfes et de nains.

Si au moins un PJ peut lire le langage sombre, un **test de Lire/écrire Assez difficile (–10%)** sera requis pour déchiffrer les gravures sur la pierre. Il semble s'agir d'une archive répertoriant les hommes-bêtes qui se sont rassemblés là, avec le nom des chefs et le nombre de leurs suivants. Les graffitis révèlent également que les hommes-bêtes appellent cet endroit « la colline du fantôme ».

Le gardien

Ce site sacré est gardé par un minotaure appelé Gazk Corne de Sang, serviteur dévoué de Khorne qui se charge du maintien de la pierre des hardes. Il combattra jusqu'à la mort pour défendre la pierre et la tombe qui se trouve ci-après.

Si Gazk n'est pas pris par surprise, il fera sonner la grande corne de cuivre qu'il porte accrochée autour de son cou. Le bruit résonne dans la forêt, prévenant tous ceux à portée que l'autel est attaqué. Il vous faudra jeter 1d10 tous les 10 rounds après cela, aussi longtemps que les PJ resteront dans les environs de la pierre : si le jet donne un 10, cela indique que des serviteurs du Chaos sont arrivés dans la clairière en réponse à l'alarme. Vous pouvez choisir la nature de ces renforts ou faire un jet de dé en consultant le tableau « Renforts de Gazk ».

– RENFORTS DE GAZK –

d10	Créature(s)
1	3 gors
2	5 ungors
3	5 mutants
4	1 bestigor et 3 ungors
5	2 bestigors et 2 gors
6	1 centigor et 3 ungors
7	2 centigors
8	3 gors et 3 ungors
9	2 centigors et 2 gors
10	1 minotaure

Les caractéristiques de jeu de ces créatures se trouvent dans le *Bestiaire du Vieux Monde*. Si vous ne possédez pas ce livre, choisissez entre 4 hommes-bêtes et 5 mutants et utilisez les caractéristiques du livre de règles de *WJDR*.

Vous pouvez modifier les résultats selon les circonstances. Si les aventuriers ont déjà été affaiblis par de précédentes rencontres dans la forêt, les renforts peuvent être moins nombreux ou bien ne pas arriver. Si les PJ perdent du temps, l'arrivée des renforts peut les forcer à agir.

Les renforts suivants ne suivront pas les PJ dans le complexe funéraire, car les hommes-bêtes, d'un naturel superstitieux, craignent la colline. Toutefois, ils veilleront à ne pas rester dans la ligne de mire si un ou plusieurs personnages décident de rester à l'entrée pour leur tirer dessus.

Gazk Corne de Sang

Race : minotaure

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	25%	42%	46%	38%	18%	26%	14%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	4	4	6	0	0	0

Compétences : Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial, grandes cornes et jambes d'animal
• *Soif de sang :* les minotaures ont l'habitude troublante de consommer les cadavres de ceux qu'ils ont tués, parfois même pendant que la bataille continue. Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaître de sa proie. Il peut effectuer un nouveau test au début de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il le réussisse. Si le minotaure est attaqué pendant son repas, sa soif de sang s'interrompt immédiatement.
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à deux mains (hache à deux mains), cornes (dégâts BF)

Le grand âtre



La zone qui entoure la pierre des hardes est parsemée de feux de camps éteints. Leur taille varie, mais le plus proche de la pierre est une sorte de puits de 3 mètres de diamètre entouré de pierres brûlées. On distingue çà et là des morceaux d'os carbonisés sortant des cendres. Le foyer est froid et ne semble pas avoir été allumé depuis plusieurs jours.

Si les PJ le désirent, ils peuvent inspecter les feux, où ils découvriront de nombreux morceaux d'os d'humains, d'elfes et de nains, la plupart couverts de traces de dents. À part ça, ils ne trouveront rien d'intéressant.

Le tumulus



L'extérieur du tumulus est parsemé de crânes et autres débris, qui semblent déborder de la base de la pierre des hardes. Les débris se concentrent autour de l'entrée, qu'ils masquent complètement. Il y a là des offrandes laissées par les hommes-bêtes pour apaiser l'esprit du défunt ; ces derniers ont senti le combat psychique livré par le démon dans la tombe et en sont effrayés.

Un **test de Fouille Assez difficile (–10%)** est requis pour trouver l'entrée de la tombe sous les débris ; dégager suffisamment de débris pour entrer dans la tombe prendra 10 rounds pour un personnage, 5 pour deux personnages et 4 pour trois personnages. Le nombre de personnages travaillant au déblaiement en même temps ne peut dépasser trois.

Une fois l'entrée dégagée apparaît une porte de pierre massive, décorée de l'effigie de Khorne, le dieu du sang, assis sur son trône d'airain au sommet d'une montagne de crânes. La porte est extrêmement lourde et un **test de Force Très difficile (–30%)** est nécessaire pour l'ouvrir.

LE COMPLEXE FUNÉRAIRE

Le complexe funéraire est en pierre et couvert par un amas de terre, de gravats et d'os. Les chambres et tunnels intérieurs font entre 2,50 et 3 mètres de hauteur, et sont couverts de gravures figurant des scènes de batailles et des effigies de Khorne, le dieu du sang.

Parce que la tombe a été consacrée à Khorne, le complexe tout entier est hostile à l'usage de la magie. Tout jeteur de sorts subira donc un malus de -2 par dé aux jets d'incantation et un malus de -10% en Focalisation.

L'atmosphère du complexe funéraire est empreinte de l'esprit violent de Khorne. Tant qu'ils seront dans le complexe, les personnages dotés du talent Frénésie n'auront pas besoin de beaucoup de temps pour se « mettre en transe » : la frénésie les gagnera aussitôt. Les personnages atteints de la folie de la rage blasphématoire subiront un malus de –20% aux tests de Force Mentale qu'ils effectueront pour retenir leur rage pendant leur passage dans le complexe. De plus, si un personnage est atteint par une forme de folie pendant l'inspection du complexe, ce sera celle de la rage blasphématoire, la grande peur (sang) ou celle de l'hôte des démons (Khorne). La folie peut être choisie au hasard, ou vous pouvez la choisir selon les circonstances.

I. Entrée

L'entrée est en forme de T, avec une porte secrète à chaque bout qui mène à l'intérieur du complexe funéraire.

Piège à lances

La partie droite du passage est piégée, avec des lances de fer qui surgissent des murs d'un côté du couloir, au niveau de la poitrine d'un humain (moitié de la poitrine pour un elfe, tête pour un nain ou halfling). Elles reprennent leur position initiale au bout de quelques minutes.

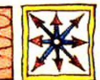
Un **test de Perception Assez difficile (–10%)** est requis pour repérer le piège ; il ne peut pas être désactivé, mais on peut le déclencher volontairement en rampant dans le couloir en dessous du niveau des lances.









La tombe de la forêt: Le complexe funéraire

5 mètres

Légende

- Piège à lances
- Porte secrète
- Fontaine
- Statue
- Sarcophage
- Mur de pierre

Si le piège est déclenché, chaque personnage se trouvant dans la zone affectée doit effectuer un **test d'Esquive** ou subir une attaque infligeant 3 points de dégâts à la tête ou au corps, selon sa taille.

Portes secrètes

Les deux portes secrètes sont identiques et il faut réussir un **test de Fouille ou de Perception** pour les découvrir. Chaque porte s'ouvre en appuyant sur un crâne parmi les bas-reliefs qui la recouvrent.

2. Couloirs intérieurs

Il n'y a rien de remarquable concernant ces couloirs. Toutefois, lorsque les PJ atteindront le croisement (**zone 3**), un sang-maudit (cf. page 47) se matérialisera au bout de chaque couloir, comme décrit dans la section suivante.

3. Croisement

Lorsque les personnages auront atteint le milieu du croisement, deux sang-maudits se matérialiseront, et chacun attaquera la créature vivante la plus proche. Il y a un sang-maudit à chaque extrémité du couloir.

4. Chambre de la fontaine

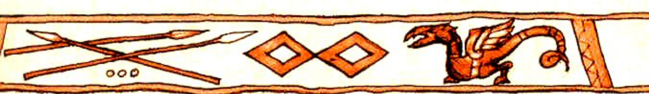
Au centre de cette pièce triangulaire se trouve une fontaine de pierre, qui s'élève dans un bassin entouré d'un muret circulaire. Quatre crânes sont disposés en cercle au sommet de la fontaine ; du sang coule de la bouche de chacun des crânes, se déversant dans le bassin.
Si quelqu'un entre dans cette pièce sans avoir prononcé une courte prière à Khorne, le haut de la fontaine exécutera une rotation. Au bout de deux tours, la vitesse et la pression augmenteront et la fontaine aspergera toute la pièce de sang. À partir du troisième tour, chaque créature vivante dans la pièce devra exécuter un **test d'Endurance** ou perdre 1 point de Blessures à cause du sang empoisonné, quels que soient son Bonus d'Endurance ou son armure. Le talent Résistance aux poisons donne un bonus de +10%, comme d'ordinaire. De plus, tout personnage touché par le sang devra réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10%)** ou gagner 1 point de Folie. Un personnage qui aurait l'idée stupide d'entrer dans le bassin de sang de la fontaine perdrait automatiquement 1 point de Blessures par round, à moins qu'il ne réussisse un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**.

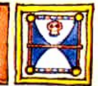
Le sang gicle dans tous les coins et on ne peut pas l'esquiver. Le seul moyen de l'arrêter est de détruire la fontaine, qui dispose d'un bonus d'Endurance de 5 et de 10 points de Blessures. Si quelqu'un a l'idée de recueillir un échantillon de sang, celui-ci perdra ses propriétés toxiques sitôt sorti du complexe funéraire.

La porte secrète derrière la fontaine peut être découverte en réussissant un **test de Fouille ou de Perception**. On l'ouvre de la même manière que les portes secrètes de la zone 1. Les personnages qui ont ouvert une ou plusieurs de ces portes (ou observé attentivement un autre personnage le faisant) reçoivent un bonus de +10% au test.

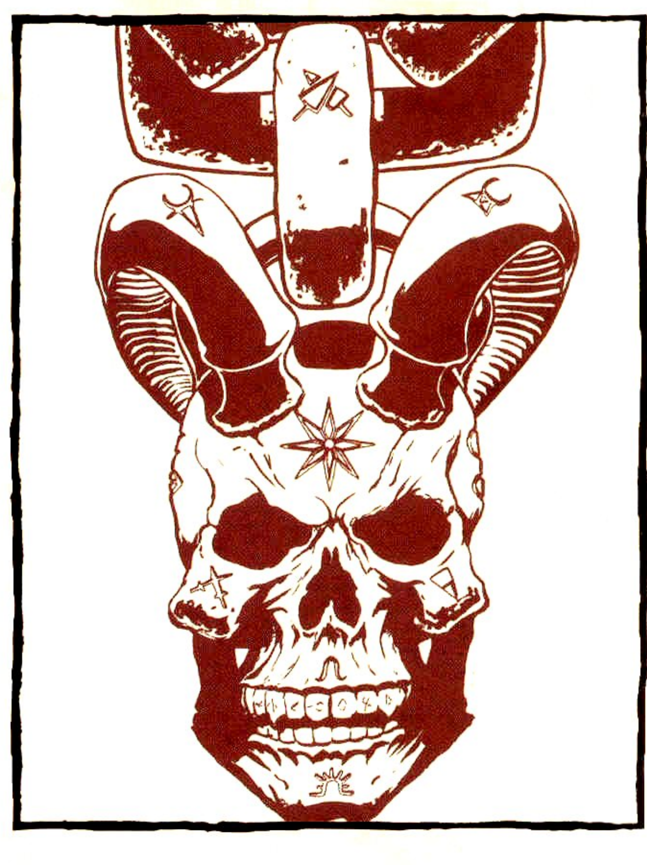
5. Antichambre

Une statue de Khorne assis sur son trône d'airain domine cette grande pièce. Des crânes et des os sont empilés autour de ses pieds, dans un hommage macabre et sauvage. Après que les PJ sont entrés, des squelettes émergent des tas d'ossements et les attaquent. Deux squelettes apparaissent – un de chaque côté du trône – à chaque round jusqu'à ce que le nombre de squelettes égale celui des aventuriers (y compris le père Odo). Ils sont armés mais ne portent pas d'armure. Une fois les squelettes détruits, les portes menant aux zones 6 et 7 s'ouvrent.



– LE CRÂNE D'AIRAIN –



Comme il est noté plus haut, le crâne contient l'essence du démon Xathrodox. Bien qu'il ne soit pas capable de se déplacer ou d'agir directement dans sa prison, Xathrodox est intelligent et conscient. Il peut sentir les pensées des aventuriers et connaît donc leur intention de le ramener à Middenheim et, puisqu'il ne connaît pas les plans de Liebnitz, il fera tout son possible pour les en empêcher.

Si un personnage a l'idée insensée de vouloir porter le crâne en guise d'amulette, il obtiendra les talents Frénésie et Résistance à la magie. Toutefois, chaque jour où il portera le crâne, le personnage devra effectuer un **test de Force Mentale** (opposé à la Force Mentale du démon de 58%) ; si le test échoue, le personnage sera soumis à la folie de l'hôte des démons pendant toute cette journée. Notez que seul l'aspect de Khorne se manifeste. Le personnage obtient un point de Folie supplémentaire chaque jour où se manifeste la folie. Bien sûr, le père Odo s'opposera fermement à ce que qui que ce soit porte cette chose !

Les PJ devront être conscients dès le départ que le crâne est puissant et maléfique. Les personnages les plus sages devraient normalement se méfier d'un objet trouvé dans la tombe d'un champion du Chaos, mais vous pouvez utiliser certains trucs pour rehausser subtilement la nature impie du crâne. N'hésitez pas à utiliser ces tests et ces informations en cours de partie si les joueurs ont l'air de se détendre un peu trop.

• **Le poids des éons :** le crâne est beaucoup trop lourd pour sa taille et sa masse. Un **test d'Intelligence** réussi révélera que cet objet est creux et semble contenir une sorte de liquide. Toute tentative pour ouvrir le crâne est un échec.

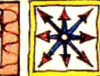
• **Jeu de lumière :** un **test de Perception difficile (–20%)** réussi permettra aux PJ les plus observateurs de remarquer que l'ombre du crâne n'a ni la bonne taille, ni la bonne forme. Elle a l'air trop grande, trop noire et bouge parfois indépendamment du crâne. Un sorcier Céleste, en particulier, sera troublé par cette découverte.

Soif de sang : après un combat, ou dans tous les cas où du sang est versé, les PJ se trouvant aux alentours pourront xécuter un test de Perception. Ceux qui le réussiront remarqueront que les bassins et les gouttes de sang semblent ouger de façon étrange, vers le crâne, comme si celui-ci les attirait. Si les PJ laissent le sang atteindre le crâne, il se met chauffer et semble monstrueusement… repu. S'il leur vient l'idée téméraire de verser volontairement du sang dessus à es fins d'expérience, indiquez-leur que les ombres deviennent plus grandes, que le crâne chauffe et que l'on perçoit uelque chose qui bouge à l'intérieur.

Runes sombres : tout PJ doté de la compétence Connaissances académiques (runes) qui tentera de lire les runes se rouvera incapable de les déchiffrer. La nuit suivante, le personnage souffrira de terribles cauchemars et se réveillera les eux emplis de larmes de sang. Le reste de la journée, chaque fois que le personnage clignera des yeux ou les fermera, verra les runes, gravées dans sa rétine.

• **Quelque chose effraie les chevaux :** les animaux détestent et craignent le crâne. Si les chevaux le voient ou se trouvent près de lui, il deviendra difficile de les contrôler (–10% aux tests concernés). Toute personne portant le crâne sera rejeté par les chevaux, à moins qu'il ne réussisse un **test d'Emprise sur les animaux Très difficile (–30%)**.

• **Retourne dans ta boîte :** a priori, les PJ auront l'idée de mettre le crâne dans une sacoche ou un sac à dos avant de dresser leur camp pour la nuit. Lorsqu'ils se réveilleront, indiquez-leur que le crâne est sorti de son réceptacle, comme s'il les avait regardés dormir. Inutile de leur expliquer comment cela s'est produit. Chaque fois qu'ils le rangent quelque part, il semble s'en échapper : il tombe lorsqu'ils montent à cheval, ils le trouvent dans le sac alors qu'ils cherchaient toute autre chose, etc. Le crâne peut choisir un « favori » ou bien cela peut se produire avec tous les membres du groupe. Évidemment, vous ne devez pas les laisser perdre le crâne, mais donnez-leur l'impression qu'il essaie de leur échapper. D'ici à ce qu'ils arrivent à Middenheim, il faut que les joueurs aient pris l'habitude de le conserver dans une boîte cadenassée et de le surveiller chaque nuit.

– SQUELETTES –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les squelettes sont des os animés sans esprit ni intellect. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (gilet de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)

6. Tombe

Voici la chambre où repose le corps de Kazron Crachesang. Les murs sont couverts de bas-reliefs illustrant ses sombres exploits pendant l'incursion du Chaos il y a 200 ans, notamment des batailles et des sacrifices sanglants effectués en l'honneur de Khorne. Tout personnage souffrant d'une forme de trouble mental (cf. *WJDR*, page 202) qui examinera les bas-reliefs devra effectuer un **test de Force Mentale** sous peine de voir sa folie se manifester, même sans les circonstances spécifiques qui la provoquent habituellement. Comme il est noté plus haut, ce test doit être fait avec un malus de -10% si le personnage souffre de rage blasphématoire, de grande peur (sang) ou de l'hôte des démons.

Au centre de la pièce se trouve un bassin creux, d'une profondeur de 30 à 60 centimètres, empli de sang. Un sarcophage non décoré, taillé dans une pierre noire polie, est posé au centre, recouvert d'un lourd couvercle de pierre.

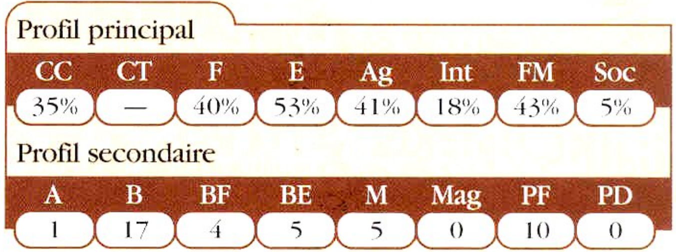
Le sang a été consacré au nom de Khorne et, comme le sang de la fontaine de la zone 4, il est empoisonné. Chaque personnage qui s'aventurera dans le bassin perdra automatiquement 1 point de Blessures par round à moins qu'il ne réussisse un **test d'Endurance Difficile (–10%)**. Il est impossible pour une créature de taille humaine de s'approcher suffisamment du sarcophage pour pouvoir le toucher sans entrer dans le bassin, aussi les PJ doivent-ils trouver un moyen d'éviter tout contact avec le sang pour se préserver de ses effets dangereux.

Retirer le couvercle du sarcophage demande de réussir un **test de Force Très difficile (–30%)**. Une fois le couvercle retiré, le corps du défunt champion apparaît. Il est revêtu d'une armure intégrale rouge et noire, avec une immense épée au côté et un grand bouclier portant la rune de Khorne sur la poitrine. Attaché à une lourde chaîne de fer noir, le crâne d'airain de la vision du père Odo pend à son cou. Les joueurs s'attendront peut-être à ce que Kazron se lève de sa tombe pour les combattre, mais il restera là, immobile et réellement mort.

Bien qu'il ait l'air menaçant, Kazron ne dispose d'aucun équipement magique. Il porte une armure de plaques complète et son épée est une arme à deux mains. Le crâne, bien sûr, est une autre histoire…

– LES SANG-MAUDITS –

Les sang-maudits sont des entités maléfiques asservies pour l'éternité à Khorne. Lorsqu'une créature humanoïde offense le Dieu du Sang, elle est alors écorchée vive jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle qu'un tas d'os et une mare de sang. Au dernier instant de l'agonie de la victime, son esprit est emprisonné dans son propre sang et devient un sang-maudit. Cette entité est une silhouette vaguement humanoïde qui semble faite d'une brume écarlate. Son visage est déformé par une hideuse grimace malveillante. Une éternité de souffrances a rendu la créature folle, et elle n'est mue que par la volonté de détruire tout être croisant son chemin.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	—	40%	53%	41%	18%	43%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	4	5	5	0	10	0

Compétences : Esquive, Perception
Talents : Effrayant, Résistance à la magie, Sans peur
Règles spéciales :
• *Vrilles de sang :* les sang-maudits sont des flaques de sang mouvantes. Ils attaquent leur adversaire en formant des sortes de fouets dont ils frappent leurs ennemis. Ces attaques causent des touches infligeant 5 points de dégâts. Ces attaques ne peuvent être parées mais peuvent être esquivées normalement.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : vrilles de sang

7. Salle des trophées

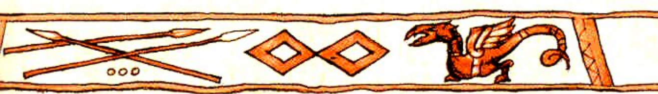
La pièce est remplie des butins accumulés par Kazron au cours de l'historique grande guerre contre le Chaos. Des armes brisées et des morceaux d'armure s'empilent sur le sol alors que les murs sont couverts de bannières des forces impériales vaincues par le champion du Chaos. Toutefois, rien n'est utilisable ; tout équipement intact ou facile à réparer a été distribué aux serviteurs de Kazron plutôt qu'enterré ici avec lui. Toutefois, les aventuriers découvriront les objets suivants s'ils inspectent la pièce (il faudra réussir un **test de Fouille** pour chaque objet) :

1. Une bannière déchirée des chevaliers du Loup Blanc, sur une hampe brisée. Elle a été perdue pendant la bataille de Grimminhagen en 2302, l'une des rares défaites de ce prestigieux ordre de chevalerie.

2. Le casque à tête d'homme-bête du graf Manfred von Torrlichelm, un maître des chevaliers Panthères tué à la bataille par Kazron.

3. Un marteau de pierre portant des runes naines, la tête brisée en trois fragments. C'est un trésor ancestral appartenant aux rois nains des Montagnes Noires.

Chacun de ces objets est estimé à environ 50 co. Toutefois, les aventuriers en tireront un meilleur profit s'ils les remettent à leurs propriétaires (ou plutôt aux descendants de ces derniers). Rapporter un objet à son légitime propriétaire fera gagner aux PJ un bonus en Sociabilité de +30% pour chaque rencontre avec des membres du groupe concerné. Rendre les objets peut donner lieu à des aventures indépendantes que le meneur de jeu pourra développer plus tard.






– CHAPITRE III –
UN COLIS BIEN ENCOMBRANT

Même si personne n'essaie de porter le crâne d'airain, Xathrodox fera tout ce qu'il peut pour que les aventuriers ne puissent atteindre Middenheim. Vous pouvez utiliser les événements décrits ci-après à tout moment du voyage de retour. Une fois encore, vous pouvez développer une courte aventure à ce moment. Dans ce cas, insérez-y ces événements de façon appropriée. *Une Nuit Agitée aux Trois Plumes*, par exemple, pourrait s'intégrer dans le cadre d'une aventure où les PJ s'arrêtent dans une auberge pour la nuit.

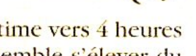
UNE NUIT SANS REPOS

À ce point de la campagne, les PJ ne doivent aspirer qu'à une bonne nuit de sommeil. Hélas, ils n'y auront pas droit. Quelque chose d'étrange et de terrifiant se produit pendant la pause nocturne des aventuriers. Le démon du crâne tente d'influencer le père Odo et quiconque partagerait sa chambre ou sa tente avec lui. Bien que Khorne ne donne pas de pouvoir magique à ses serviteurs, le lien psychique que Xathrodox a établi avec le père Odo (et quiconque aurait touché le crâne) lui permet de le ou les dominer.

Laissez les PJ choisir qui sera chargé de monter la garde, qui dormira, comment s'organise la relève, etc.

Celui ou ceux qui tenteront de rester éveillés pour monter la garde devront effectuer un **test de Force Mentale** toutes les heures entre minuit et l'aube (6 heures du matin). Les personnages dotés d'une carrière passée ou actuelle de Milicien, Garde ou Soldat gagnent un bonus de +10% au test, leur expérience les préparant à veiller toute la nuit. Au premier test manqué, le personnage sombre dans le sommeil et n'en sort qu'à l'aube ou lorsqu'on le réveille.

L'appât du Chaos



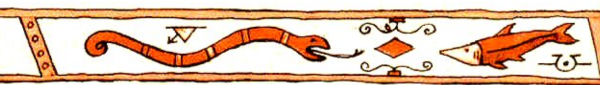
Le démon tente de prendre possession de sa victime vers 4 heures du matin alors qu'un étrange marmonnement semble s'élever du crâne. Les chances d'entendre ce bruit sont les suivantes :

– ENTENDRE LE BRUIT –

Le personnage est	Difficulté du test de Perception
Éveillé, dans la même pièce	Très facile (+30%)
Éveillé, dans une pièce adjacente	Moyenne (+0%)
Endormi dans la même pièce/ à moins de 6 mètres	Assez difficile (–10%)
Endormi dans une pièce adjacente/ à plus de 6 mètres	Très difficile (–30%)

Tout personnage qui réussirait le test entend le marmonnement et ceux qui dormaient se réveillent aussitôt.





Le marmonnement dure précisément dix secondes avant que le démon ne puisse agir. Les personnages qui entendent le bruit peuvent exécuter des actions pendant un round. Les personnages qui étaient éveillés peuvent agir normalement, tandis que les personnages réveillés par le bruit doivent réussir un **test de Force Mentale** afin de se réveiller assez vite pour agir.

Les aventuriers n'ont que dix secondes, donc vous ne devez pas leur permettre d'en faire trop. Réveiller un autre personnage est une action en soi, et le personnage réveillé ne pourra effectuer aucune action pendant ce round.

Au début du round suivant (normalement, les aventuriers devraient alors être en train de s'agiter dans tous les sens), le démon effectue un **test de Force Mentale** (FM 58%) opposé à la Force Mentale de sa victime. Celle-ci peut être le père Odo ou tout autre personnage qui aurait touché le crâne. Xathrodox choisit comme victime potentielle celui qui a la valeur de Force Mentale la plus basse. Si son premier essai échoue, Xathrodox recommence avec une nouvelle cible jusqu'à ce qu'il réussisse ou que toutes les victimes potentielles aient réussi à vaincre sa domination. Xathrodox peut, une fois par round, essayer de dominer un personnage.

De beaux rêves

Tout personnage qui échoue au test tombe sous l'emprise de Xathrodox. Le démon tente d'obliger le personnage à retirer le crâne du sac, de la boîte ou de tout autre récipient qui le contient, puis à le porter. Vous pouvez tout simplement indiquer cela aux PJ, mais pour donner un peu plus de relief à l'histoire, vous pouvez lire ce qui suit au joueur dont le personnage a manqué le test :

> ***Tu te mets à faire un rêve très réaliste. Tu te tiens debout au milieu d'un paysage étrange et irréel, empli de formes et de couleurs qui n'existent pas. Devant toi s'élève une silhouette indiscernable. Bien que tu ne puisses voir son visage – ni même dire si c'est un homme ou une femme – tu vois bien que cette pauvre créature saigne abondamment et que la douleur la fait s'agiter constamment. Elle lève la main vers toi en gémissant « Aidez-moi », et sa voix semble venir de très loin.***
>
> ***Tu cours vers la silhouette, mais celle-ci recule aussi vite que tu avances. Tu ne réussis jamais à l'atteindre tout à fait. Tu cours et tu cours à travers ce lieu insensé, tu as l'impression que cela dure des heures, sans pour autant réussir à atteindre celui ou celle qui t'implore. Enfin, tu arrives devant une immense et menaçante forteresse noire. Tu traverses un réseau de couloirs étroits où s'engouffre le vent, jusqu'à ce que tu atteignes une crypte sombre et lugubre. Au centre de la crypte se trouve un grand sarcophage de pierre. La silhouette s'engouffre à l'intérieur et tu te précipites vers le couvercle, en sachant intimement que tu dois libérer l'âme qui y a été cruellement enfermée.***

Alors que le personnage fait ce rêve, il agit dans la réalité, se dirigeant vers le crâne afin de le mettre autour de son cou et de partir.

Déjouer les plans du démon

Si Xathrodox réussit à prendre possession de l'un des dormeurs, cet individu portera le crâne à son cou et tentera de quitter discrètement le reste de l'équipe. Si tout se passe comme prévu, le pauvre personnage se perdra dans la forêt, où il rencontrera (et sera tué par) un puissant champion homme-bête qui deviendra le nouveau propriétaire du crâne.

Les personnages qui ne sont pas affectés par la domination verront les yeux de leur compagnon se troubler et ses pieds le porter lentement vers le crâne. Ils devraient se rendre compte que ce serait une très bonne idée de l'arrêter.

Il faut un round au(x) personnage(s) possédé(s) pour atteindre le crâne, et un autre round pour le prendre et le porter, donc les autres personnages ont deux rounds pour empêcher le démon de réaliser son plan maléfique. Il y a plusieurs méthodes pour y parvenir :

Attraper et courir

Un personnage possédé bouge très lentement et un personnage alerte peut facilement se déplacer plus rapidement. Aussi, un personnage qui s'empare du crâne et se met à courir avec peut éventuellement empêcher le possédé de le prendre jusqu'à ce que des renforts arrivent ou que la situation puisse être résolue d'une autre façon (cf. **Faire du boucan**, page 50).

Réussir un **test d'Agilité** est nécessaire pour atteindre le crâne, s'en emparer et s'échapper sans encombre. Si le personnage possédé est déjà en train de ramasser le crâne, il faudra d'abord faire un **test de Force opposé** pour l'arracher de ses mains.

Laissez tomber la subtilité

Le personnage possédé se concentre exclusivement sur l'action d'atteindre le crâne et de le porter, et considérera ceux qui seront sur sa route comme des obstacles. Aussi, certains personnages décideront peut-être d'assommer, de saisir ou d'attaquer leur camarade somnambule.

Un personnage alerte pourra attaquer un personnage possédé de façon normale. Puisqu'un possédé ignore complètement ses attaquants, il est considéré comme sans défense, et toute attaque dirigée contre lui le touchera automatiquement et infligera 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Tout PJ tentant d'utiliser son talent de Coups assommants contre un possédé n'a pas besoin d'effectuer de test pour toucher sa cible, mais en dehors de cela, l'attaque suit les mêmes règles que d'habitude. L'attaquant doit donc effectuer un **test de Force**. Si celui-ci est réussi, la cible doit effectuer un **test d'Endurance** avec un bonus de +10% par point d'Armure à la tête. S'il est assommé, un personnage possédé ne pourra pas continuer à avancer vers le crâne pendant 1d10 rounds.

Essayer de saisir un personnage possédé se solde automatiquement par un succès, car le somnambule n'a pas droit à un test d'Agilité, et sa progression est interrompue pendant ce round. Au round suivant, le personnage possédé essaye de reprendre le déplacement vers le crâne, et l'on débute une série de **tests de Force opposés** à chaque round jusqu'à ce que le somnambule se libère, que celui qui le tient le laisse s'échapper ou que le somnambule soit mis hors d'état d'avancer.

Debout là-dedans

Il y a de fortes chances que dès que vous aurez prononcé le mot « rêve », les joueurs se mettent à hurler que leur personnage tente de réveiller la victime. Si les PJ secouent, aspergent d'eau ou donnent des claques au possédé, la victime peut tenter un **test de Force Mentale** au début de son tour. En cas de réussite, le personnage possédé peut se sortir du rêve et se débarrasser des effets de la domination du démon.





Faire du boucan

Si les aventuriers se sont arrêtés dans une auberge pour la nuit, tous ces événements bizarres ont des chances de réveiller les autres clients. Toute activité bruyante - bagarre, hurlements, bruits de pas - pourrait bien donner envie à une ou plusieurs personnes de s'informer de ce qui se passe, ou tout du moins de venir se plaindre aux PJ du bruit, dans un endroit où certains essaient de dormir.

Vous pouvez utiliser cela comme une occasion d'offrir aux PJ une aide extérieure s'ils semblent en avoir besoin. Cette aide n'aura rien de spectaculaire, mais elle pourrait s'avérer vitale. En gros, il doit s'agir d'un client en chemise de nuit qui débarque dans la chambre pour se plaindre du bruit. Pour le reste, c'est aux aventuriers de s'en charger.

Oups !

Il est possible - quoique improbable - que personne ne soit réveillé par le chant du crâne. Dans ce cas, les choses seront bien trop faciles pour le démon, aussi vous devrez intervenir pour le bon déroulement de l'histoire. Le père Odo - ou un autre possédé - fera tomber une chaise ou quelque autre objet pendant son avancée nocturne vers le crâne, faisant suffisamment de bruit pour réveiller tous les autres. Il faudra un round aux personnages ainsi alertés pour se rendre compte de la situation.

Si rien ne marche

Si les PJ ratent tous leurs jets de dés, n'ont pas les bonnes idées ou que la situation s'avère désespérée pour quelque autre raison, alors le personnage envoûté s'en ira jusque dans les bois. Lorsque le reste du groupe se réveillera et remarquera l'absence de son camarade (ainsi que du crâne), il pourra le pister selon les règles habituelles. Le personnage possédé aura une avance d'une à quatre heures, selon le moment auquel les aventuriers se seront levés.

En route!



Par tous les moyens possibles, les aventuriers devront retrouver le crâne et leur compagnon envoûté avant qu'il ne lui arrive malheur, et continuer leur voyage. Si le personnage possédé a réussi à entrer dans la forêt, vous pourrez ajouter une rencontre avec des hommes-bêtes ou des mutants pour donner du piquant à l'aventure avant que nos héros ne reprennent leur chemin.

L'APPEL AUX ARMES

Son pouvoir de domination ne lui ayant pas permis d'échapper aux PJ, Xathrodox essaie une nouvelle tactique. Alors que les PJ s'enfoncent dans les profondeurs de la forêt pour une nouvelle journée de marche, le crâne émet soudainement une plainte perçante. Elle ne s'arrête pas, mais les PJ peuvent essayer de le faire taire par quelque moyen qui leur soit disponible.



Enrober le crâne de tissu ou d'un matériau similaire pourra réduire le bruit, mais ne le fera pas cesser. Le sort *silence* fera complètement cesser le cri, mais Xathrodox bénéficie d'un bonus de +10% au test de Force Mentale pour résister au sort.

Que les PJ parviennent ou pas à faire taire le crâne hurleur, au bout de quelques minutes, un mugissement semble lui répondre au loin, dans les profondeurs du bois. Les PJ savent désormais que le crâne est parvenu à entrer en contact avec quelque chose - et que ce quelque chose se dirige probablement tout droit vers eux.

Les bêtes du Chaos

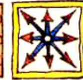


Xathrodox a attiré l'attention d'une bande d'hommes-bêtes qui se trouvait à quelque distance de là, dans la forêt. Ils se mettent immédiatement à la poursuite des PJ. Si les PJ restent où ils sont et se préparent à l'attaque, ils disposent d'environ dix minutes ; s'ils se sauvent aussi vite que possible, il faudra environ une heure aux hommes-bêtes pour les rejoindre.

Il vous faudra déterminer la force exacte de la bande d'hommes-bêtes, en tenant compte des forces des aventuriers et de leur niveau de blessures à ce moment-là. Comme vous allez le voir, des renforts sont en route, mais les PJ ne le savent pas. Les hommes-bêtes doivent être assez forts pour triompher aisément de l'équipe, mais pas assez pour y arriver en un ou deux rounds seulement. Il doit y avoir quelques rounds de combat acharné - juste assez de temps pour que les joueurs se rendent compte que leurs personnages sont perdus - avant que les renforts n'arrivent.

Si vous disposez du *Bestiaire du Vieux Monde*, vous pouvez utiliser un assortiment varié d'hommes-bêtes (gors, ungors, centigors, etc.). Sinon, reportez-vous simplement aux caractéristiques des hommes-bêtes du livre de règle de *WJDR* (cf. page 228).





Sauvés !

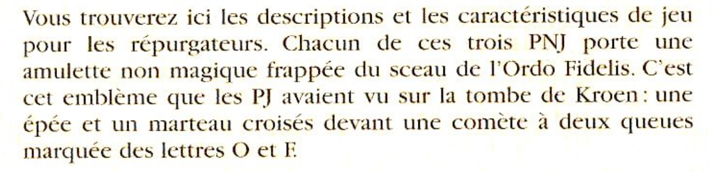


Claus Liebnitz n'est pas le seul à avoir pris note de l'enquête des PJ à Middenheim. Leur travail sur l'affaire des skavens – en particulier sur tout ce qui concernait le mystérieux Kroen et l'Ordo Fidelis – a attiré l'attention des compagnons de Kroen. Peu de temps après le départ des PJ pour la tombe dans la forêt, trois membres de l'Ordo Fidelis ont quitté la ville, avec pour ordre de découvrir qui sont les PJ et pourquoi ils s'intéressent à Kroen et à l'Ordo. Et maintenant, alors que tout semblait perdu, ces trois répurgateurs sont attirés par le bruit du combat et font leur apparition juste à temps.

Les répurgateurs sont de redoutables PNJ et devraient être capables de se débarrasser des hommes-bêtes restants en un rien de temps. Fortifié par *bénédiction de célérité* et *armure vertueuse*, Hoffer les charge avec sa demi-lance, avant de quitter son cheval et de tirer son épée à deux mains. Sur deux rounds, Bauer tire une fois avec son pistolet et une fois avec son arbalète de poing, avant de se lancer au corps à corps, sa grande hache à la main. Fischer reste aux côtés de Hoffer, empêchant tout adversaire de l'attaquer par le flanc.

Dès que la moitié des hommes-bêtes a été tuée, le reste se disperse et se sauve dans la forêt. Mettez l'accent sur la facilité et le savoir-faire avec lesquels les répurgateurs ont triomphé. Les joueurs doivent être impressionnés, non seulement désireux de développer leurs propres personnages jusqu'à un tel niveau de capacités, mais aussi conscients qu'il ne faut pas chercher querelle à ces trois hommes.

Les répurgateurs



Vous trouverez ici les descriptions et les caractéristiques de jeu pour les répurgateurs. Chacun de ces trois PNJ porte une amulette non magique frappée du sceau de l'Ordo Fidelis. C'est cet emblème que les PJ avaient vu sur la tombe de Kroen : une épée et un marteau croisés devant une comète à deux queues marquée des lettres O et F.

Un **test de Perception Facile (+20%)** est requis pour remarquer l'amulette et faire le rapprochement avec la tombe de Kroen.

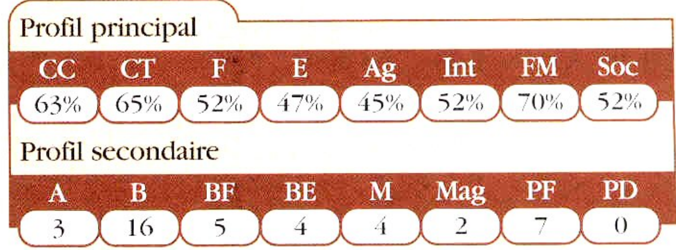
Matthias Hoffer

Hoffer est un homme imposant de plus d'1,80 mètre, élancé mais couvert de muscles noueux. Ses cheveux et ses yeux sont noirs, et il porte une cicatrice à gauche de sa mâchoire inférieure. Chef de l'Ordo Fidelis à Middenheim, il a appris qu'un groupe d'étrangers menait une enquête sur la mort de son compagnon Kroen, et a décidé de découvrir qui sont les PJ et ce qu'ils fabriquent. Au départ, il n'a pas confiance en les PJ ; l'Ordo Fidelis est une organisation secrète qui n'aime pas qu'on s'intéresse à elle de trop près.

Alors qu'il combattait le Chaos dans l'armée d'Altdorf, Hoffer est devenu un serviteur dévoué de Sigmar et s'est fait prêtre. Ses antécédents et ses prouesses martiales ont attiré l'attention de l'Ordo Fidelis, et après avoir fait ses preuves sur plusieurs missions contre les serviteurs du Chaos, il a été recruté pour recevoir l'entraînement des répurgateurs.

~ MATHIAS HOFFER ~

Carrière : Répurgateur (ex-Prêtre consacré, ex-Initié, ex-Prêtre, ex-Soldat)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	65%	52%	47%	45%	52%	70%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	4	4	2	7	0



Compétences : Charisme +20%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (histoire, magie, nécromancie, théologie +20%), Connaissances générales (Empire +20%, Kislev +10%), Déplacement silencieux, Équitation +10%, Esquive, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (magick) +10%, Langue (classique +20%, kislevien, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception +20%, Sens de la magie +10%, Soins
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie commune (divine), Mains agiles, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes, armes de jet, armes lourdes), Réflexes éclair, Sixième sens
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arbalète de poing avec 10 flèches, arme à deux mains de qualité exceptionnelle (épée à deux mains), 4 dagues de jet, dague, demi-lance
Dotations : accessoires de calligraphie, cheval de guerre avec selle et harnais, 10 mètres de corde, livre de prières, symbole religieux (amulette de l'Ordo Fidelis), vêtements confortables

Jakob Bauer

Les cheveux blonds et le corps bien bâti, Bauer est le spécialiste du combat au sein du groupe, quoiqu'Hoffer soit presque son égal dans ce domaine. Après une carrière florissante de Patrouilleur et de Sergent, une famille de la petite noblesse le recruta pour devenir leur Champion de justice. Après avoir représenté ses employeurs avec succès pendant plus d'un an, il découvrit par hasard que la famille était liée à un culte vénérant Slaanesh. Horrifié, il en fit part aux autorités et participa activement à l'arrestation et au procès de ses anciens employeurs. Ceci attira l'attention de l'Ordo Fidelis et, depuis presque trois ans aujourd'hui, il est le bras droit d'Hoffer. Il suit les ordres d'Hoffer en toutes circonstances, sauf au combat où il peut lui arriver d'être trop confiant en ses propres capacités.

~ JAKOB BAUER ~

Carrière : Répurgateur (ex-Champion de justice, ex-Patrouilleur, ex-Sergent)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
66%	68%	45%	50%	56%	44%	63%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	5	4	0	6	0




Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (magie, théologie), Connaissances générales (Empire) +10%, Déplacement silencieux, Équitation +20%, Esquive +10%, Fouille +10%, Intimidation +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, reikspiel, tiléen), Orientation, Perception +20%, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Éloquence, Grand voyageur, Maîtrise (arbalètes, armes d'escrime, armes à feu, armes de parade, armes de jet, armes lourdes), Sixième sens, Sur ses gardes, Tireur d'élite
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arbalète de poing avec 10 carreaux, arme à deux mains (hache à deux mains), arme à une main de qualité exceptionnelle (épée), 4 dagues de jet, main gauche, morgenstern, pistolet avec 10 balles et poudre, rapière
Dotations : amulette de l'Ordo Fidelis, cheval de guerre avec selle et harnais, 10 mètres de corde

Ulrich Fischer

D'un physique courtaud et le crâne dégarni, Fischer est un membre de niveau inférieur de l'Ordo Fidelis. Il est actuellement l'apprenti d'Hoffer, qui lui enseigne les arcanes du métier de répurgateur. Il commença sa carrière comme geôlier à Talabheim et gravit les échelons jusqu'au sinistre poste de bourreau. Insatisfait, il se mit à étudier la médecine afin de parfaire sa connaissance du corps humain et par là même son don pour délier les langues. Après avoir arraché moult confessions là où d'autres avaient échoué, il fut recruté par l'Ordo pour les assister dans leurs enquêtes. Ses connaissances médicales font également de lui le principal guérisseur du groupe. Il reste près d'Hoffer, non seulement parce qu'il est son supérieur, mais aussi pour la protection qu'il lui fournit. Bien qu'il n'ait pas peur de se battre pour une bonne cause, Fischer préfère nettement infliger la douleur à des victimes sans défense que de flirter avec la mort au cœur de la bataille.

– ULRICH FISCHER –

Carrière : Médecin (ex-Bourreau, ex-Geôlier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	35%	56%	43%	46%	65%	51%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	5	4	4	0	2	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (science), Esquive, Fouille, Intimidation +10%, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Métier (apothicaire), Perception +20%, Préparation de poisons, Résistance à l'alcool, Soins +20%, Torture



Talents : Coups assommants, Chirurgie, Lutte, Maîtrise (armes paralysantes, fléaux), Résistance aux maladies, Résistance aux poisons
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée), 5 couteaux, fléau, filet
Dotations : 4 potions de soins, étui à instruments médicaux, 3 paires de menottes, 1 bouteille de bon brandy, chope, amulette de l'Ordo Fidelis, cheval de guerre avec selle et harnais

Quelques questions

Une fois les hommes-bêtes mis en fuite et les personnages soignés, Hoffer s'approche des PJ car il a quelques questions à leur poser. Vous pouvez lire le dialogue qui suit tel quel ou le paraphraser comme bon vous semble.

L'homme grand et élancé semble être le chef de ce groupe. Il vous observe méticuleusement alors que vous vous faites soigner.

> ***« Heureusement que nous étions à vos trousses, n'est-ce pas, mes amis ? Vous pouvez remercier Jakob ici présent pour notre arrivée opportune. Sans cela, qui sait ce qui vous serait arrivé. »***
> ***« Puisque nous avons sauvé vos vies, il me semble que vous nous devez bien de répondre à quelques questions. Si vos réponses m'agréent, nous vous ramènerons à Middenheim sains et saufs. Dans le cas contraire, il reste bien d'autres hommes-bêtes dans cette forêt... »***

Il s'arrête un instant pour laisser le temps aux PJ de réfléchir à la situation. S'ils essaient de lui poser des questions, il leur coupe rapidement la parole :

> ***« Vous saurez tout cela bien assez tôt, et pour le moment c'est moi qui pose les questions. »***
> ***« J'ai ouï dire que vous avez mené une enquête à Middenheim, concernant un certain Gerhard Kroen, mort récemment. Pour qui travaillez-vous, et en quoi cet homme vous intéresse-t-il ? ».*** **Son regard d'acier se pose sur le crâne d'airain.**
> ***« Deuxièmement, au nom de Sigmar, qu'est-ce que cette abomination, où l'avez-vous trouvée et que comptez-vous en faire ? »***

Les joueurs peuvent choisir le degré de véracité de leurs réponses. Hoffer a l'intention de les escorter à Middenheim de toute façon ; il a identifié le crâne comme un artefact chaotique et tient à s'assurer que des serviteurs du Chaos ne s'en emparent pas.

Si les PJ expliquent qu'ils sont en mission pour le temple d'Ulric, Hoffer se montrera très intéressé et leur demandera davantage de détails. Il s'intéresse particulièrement à l'identité de leurs commanditaires et voudrait savoir comment ceux-ci ont appris où trouver le crâne d'airain. Il est également très intéressé par les capacités de l'artefact et posera des questions très précises aux PJ sur les manifestations magiques du crâne.






Une fois satisfait par les réponses des PJ, Hoffer acceptera de répondre à quelques questions. Voici quelques exemples de questions réponses :

• **Qui êtes-vous, messieurs ?**

Nous sommes des soldats dans la guerre contre le Chaos. Quelques-uns parmi un grand nombre.

• **Alors vous êtes des répurgateurs ?**

Il arrive qu'on nous appelle ainsi – entre autres qualificatifs.

• **Comment avez-vous réussi à tuer tant d'hommes-bêtes ?**

Par l'entraînement, la foi et le travail d'équipe. Peut-être qu'un jour vous en serez capables vous aussi. Mais en attendant ce jour, je vous encourage à rester sur vos gardes dans cette forêt.

• **Nous avons déjà vu l'emblème sur votre amulette. Que signifie-t-il ? Que veulent dire les lettres « O » et « F » ?**

C'est l'emblème de l'ordre auquel nous appartenons. Son nom est Ordo Fidelis. Le reste, il vous faudra le découvrir par vous-mêmes.

• **Cet homme, Kroen. Sa tombe portait le même emblème. Était-il des vôtres ?**

À votre avis ?

• **Le prêtre du cimetière nous a rapporté que vous aviez qualifié Kroen de « sigmarite dévoué ». Est-ce que votre ordre est affilié au temple de Sigmar ?**

Peut-être le saurez-vous un jour.

• **Si vous êtes les gentils, pourquoi faire tant de cachotteries ?**

Nous avons bien des ennemis. Qui sait si vous n'en faites pas partie ? Le Chaos est partout.

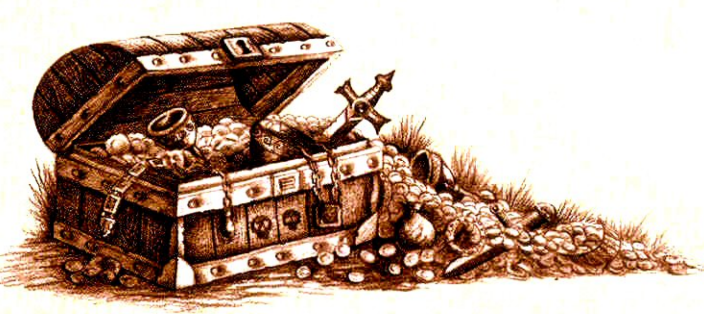
En gros, Hoffer essaiera d'en dire le moins possible. Tout ce qu'il dira aux PJ, il pense qu'ils l'avaient déjà déduit d'eux-mêmes.

Retour au bercail



Hoffer et ses compagnons disent vrai : ils vont escorter les PJ jusqu'à Middenheim. À vous de choisir si le voyage de retour est agrémenté de rencontres ou pas, mais gardez à l'esprit l'état de santé des PJ. Il est bien possible que d'autres serviteurs du Chaos aient entendu l'appel du crâne, obligeant le groupe à se défendre plusieurs fois contre des hommes-bêtes ou des guerriers du Chaos – voire contre un enfant du Chaos qui aurait senti le pouvoir émanant du crâne et souhaiterait ardemment s'en approcher…

Ce chapitre se termine lorsque les PJ sont de retour à la cité de Middenheim.



– CHAPITRE IV –
UNE MORT SUSPECTE

Dans ce chapitre, les PJ s'en retournent à Middenheim, remettent le crâne et confient le père Odo au père Ranulf du temple d'Ulric. Avant même qu'ils n'aient le temps de fêter leur succès ou d'engager une nouvelle enquête pour retrouver l'icône perdue de Sigmar, le père Odo connaît une fin atroce et une épidémie de mutations déferle sur le temple. Les aventuriers doivent aider à rétablir la situation et à retrouver la source de la contagion.

BIENVENUE AUX HÉROS

Hoffer et ses hommes prennent congé avant que les PJ n'arrivent au temple d'Ulric, qu'ils désirent clairement éviter. Ils ne souhaitent pas tirer la moindre gloire de leur participation au transport du crâne jusqu'à Middenheim et Hoffer va même jusqu'à demander aux PJ de ne pas mentionner leur présence.

Le père Ranulf les attend au temple d'Ulric et semble ostensiblement soulagé de constater qu'ils ont réussi à s'emparer du crâne d'airain. Un prêtre novice le recueille auprès des PJ et le dépose avec soin dans un coffret de fer entouré de liens en cuivre et couvert de runes mystiques.

Le père Ranulf propose du vin aux PJ, montrant du doigt un pichet et plusieurs bouteilles posés sur une desserte. Le père Odo demande de l'eau, qu'on lui rapporte des cuisines. Lorsqu'Odo est servi, le père Ranulf porte un toast au succès des aventuriers.

> ***« Le grand prêtre adjoint Liebnitz sera fort satisfait. Il a la responsabilité du temple pendant l'absence du grand prêtre Ar-Ulric, parti combattre aux côtés de l'Empereur, et il a fortement insisté pour que l'on fasse venir le crâne ici pour en priver les forces du Chaos. Maintenant, pour en venir au sujet de votre récompense... »***

Ranulf ne finit pas sa phrase, car à ce moment précis, le père Odo fait tomber son verre et s'effondre au sol, dans un accès de violentes convulsions.

L'invasion de la folie

Les membres du culte chaotique de la Main Pourpre ont infecté les réserves d'eau (cf. **Le Culte de la Main Pourpre**, page 55). Alors que le père Odo convulse au sol, tous les personnages qui auraient aussi bu de l'eau doivent effectuer un **test d'Endurance**. Ceux qui échouent au test souffrent de nausées et subiront un malus de –20% à chaque test pendant un nombre d'heures équivalent à (10 – bonus d'Endurance). En plus de la nausée,

ils entendent des chuchotements obscènes dans leur tête et leurs muscles sont pris de tels spasmes qu'ils ont l'impression que leurs os vont se briser.

Comme si cela ne suffisait pas, il leur faut effectuer un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour résister aux effets de la malepierre qui a infecté l'eau ; ce n'est pas un test de résistance à la magie, aussi tous les modificateurs de compétences et de talents contre le poison sont à prendre en compte.

La mort du père Odo

Vous pouvez lire ou paraphraser le texte suivant :

> ***Vous regardez avec horreur le père Odo gigoter et convulser sur le sol. Son visage se tord jusqu'à devenir méconnaissable. Ses mains et ses bras s'étirent pour former d'immenses tentacules griffus, son corps enfle comme un ballon, et des écailles roses et pourpres recouvrent sa peau.***
>
> ***L'abomination qui fut autrefois le père Odo se redresse sur ses pieds – désormais armée de serres semblables à celles d'un aigle géant – et renifle dans votre direction. Puis il se lance à l'attaque.***

– PÈRE ODO, ENFANT DU CHAOS –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	40%	50%	18%	18%	24%	10%

Profil secondaire

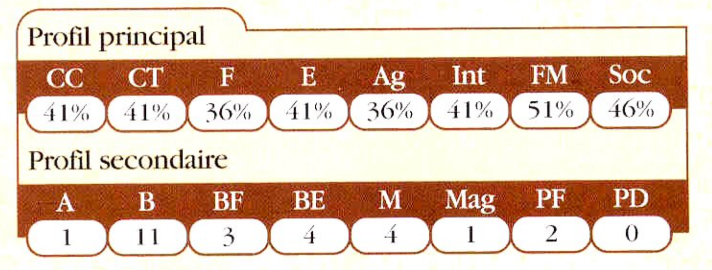
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	11	4	5	4	0	8	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Écailles (1)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : griffes

Le père Ranulf se saisit prestement d'une chaise (qui compte comme une arme improvisée) et aide les PJ à vaincre l'enfant du Chaos qui fut autrefois son ami et collègue. Il subit un malus de –15% en Capacité de Combat, en raison de sa vieille amitié envers le père Odo.

– PÈRE RANULF –

Carrière : Prêtre (ex-Initié)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41%	36%	41%	36%	41%	51%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	4	1	2	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, nains), Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie, Soins

LE CULTE DE LA MAIN POURPRE

La Main Pourpre est un culte chaotique dédié à Tzeentch, le Maître du Changement. Disséminé aux quatre coins de l'Empire, le culte disposait d'une base solide à Middenheim plusieurs années auparavant, et fut responsable d'une tentative d'assassinat sur le graf Boris Todbringer qui ne fut déjouée que de justesse.

Depuis, le culte de la Main Pourpre ne survit qu'en secret, occupé à rebâtir son influence à Middenheim et dans tout l'Empire. Les cellules dispersées de cultistes qui constituent la Main Pourpre sont toujours désorganisées, et c'est précisément cela qui a sauvé ce qui reste du culte à Middenheim.

D'autres cultes – notamment le Sceptre de Jade de Slaanesh, qui comportait de nombreux membres parmi les jeunes et les riches – se sont découverts pendant le siège, en participant à bien des intrigues visant à faire sombrer Middenheim de l'intérieur. Une fois leurs complots mis à jour, ces cultistes furent pourchassés et mis au bûcher par les répurgateurs impériaux.

Pendant ce temps, la Main Pourpre garda un profil bas et concentra ses efforts sur sa survie. Tzeentch est un dieu subtil et ses fidèles savent qu'il vaut mieux parfois attendre le moment opportun. Ce moment est enfin arrivé.

Une cellule de la Main Pourpre a découvert une grande quantité de malepierre en poudre dans une base skaven abandonnée de la ville souterraine. Leurs agents utilisent la poudre pour infecter les réserves d'eau de la ville, créant ainsi une épidémie de mutations à travers la cité. Archaon ayant attiré hors de Middenheim l'essentiel des forces impériales, ce qu'il reste de défenseurs à la cité ne suffira peut-être pas à circonscrire cette soudaine attaque de l'intérieur. La première cible est le temple d'Ulric, cœur spirituel de Middenheim.



Talents : Éloquence, Magie commune (divine), Orateur né, Réflexes éclair, Sociable
Armure : armure moyenne (veste de cuir, gilet de mailles)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : pendentif d'argent en forme de tête de loup (symbole religieux), livre de prières, accessoires de calligraphie

Ces caractéristiques correspondent au père Ranulf en parfait état de combattre. Lorsqu'Odo se change en enfant du Chaos, Ranulf ne porte ni armes ni armure.

Mutations de PJ

Pendant ce temps, tout personnage ayant bu de l'eau et échoué aux tests d'Endurance et de Force Mentale commencera lui aussi à muter, à moins qu'il ne dépense 1 point de Destin pour contrer les effets de la malepierre.

Reportez-vous au tableau suivant pour déterminer l'étendue de sa mutation, puis à la page 226 du livre de règle de *WJDR* (ou bien à la table des mutations avancées du Chaos, du *Bestiaire du Vieux Monde*) pour connaître les effets des mutations. Un personnage infecté obtiendra 1 point de Folie supplémentaire par mutation. C'est le bon moment pour dépenser ses points de Destin…





~ MUTATIONS DU CHAOS ~

d10	Nombre de mutations
1-4	1
5-8	2
9-10	3

Vu les récents événements survenus dans la ville, les citoyens de Middenheim considéreront tout PJ visiblement atteint par la mutation comme une menace, et le groupe devra veiller à garder secrète la mutation d'un camarade en attendant de trouver le moyen d'en guérir les effets.

Horreur dans les cuisines

Une fois le cas du père Odo réglé, les aventuriers se rendent compte qu'un grand désordre semble régner ailleurs dans le temple. Le père Ranulf se rue dans le couloir pour s'enquérir de ce qui se passe. Trois hommes de la cuisine ont déjà bu de l'eau et ont muté. Ils essaient de s'échapper du temple, semant la panique sur leur chemin.

Les cuisiniers ont les mêmes caractéristiques, mêmes si leurs mutations diffèrent.

~ CUISINIERS ~

Carrière : Serviteur
Race : mutant

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	30%	30%	33%	24%	24%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	3	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Fuite, Résistance accrue, Résistance aux poisons
Règles spéciales :
•*Mutations du Chaos :* les trois cuisiniers ont subi les mutations suivantes :

1 **Tomas Schulljon, serviteur :** deux petites ailes à plumes ont poussé sur les épaules de Tomas, en déchirant sa tunique. Elles sont trop petites pour lui permettre de voler et s'agitent inutilement alors qu'il court à travers les couloirs du temple. De plus, ses yeux sont violets et dénués de pupilles.

2 **Hannes Kupfer, chef cuisinier :** le couteau de cuisine d'Hannes a fusionné avec son bras droit, ce qui signifie qu'il ne peut être désarmé que par un coup critique qui trancherait ou blesserait son membre.

3 **Wilhelm Unger, serviteur :** la peau de Wilhelm est pourpre, tachetée de blessures brunes d'où gicle un pus nauséabond mais inoffensif.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague

Rétablir l'ordre

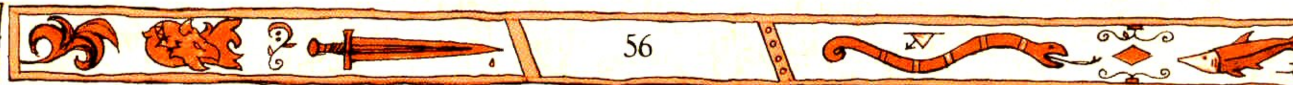
Les cuisiniers mutants sont entourés par une foule de fonctionnaires du temple en proie à la panique, qu'ils soient serviteurs, clercs ou prêtres novices. Ils sont tous profondément perturbés par les événements ; certains essayent de submerger les mutants pour les abattre, tandis que d'autres tentent tout simplement de déguerpir. Il faudra réussir un **test de Charisme ou d'Intimidation Assez difficile (–10%)** pour calmer tout le monde.

Même après cela, les mutants tenteront de s'échapper. Les aventuriers auront le choix entre les tuer ou les arrêter autrement, mais le père Ranulf est déterminé à ne pas les laisser s'échapper. Les habitants de la cité du Loup Blanc ne doivent pas savoir que le temple d'Ulric a eu ce genre de « problème ».

Si les mutants sortent des limites du temple, ils erreront sans but dans les rues jusqu'à ce qu'ils soient encerclés et tués par une foule hostile. Leurs corps seront ensuite brûlés et le guet ouvrira une enquête sur leur provenance.

Si les mutants sont arrêtés avant de s'être échappés du temple, les PJ ont la possibilité de les garder en vie et de découvrir ce qui s'est produit. Le père Ranulf veut les terrasser immédiatement, mais réussir un **test de Sociabilité** (opposé à sa Force Mentale) permettra de le convaincre de les laisser en vie, au moins jusqu'à ce qu'on puisse les interroger.









LA CONFRÉRIE DE LA HACHE

Réussir un **test de Connaissances générales (Empire) Très difficile (–30%)** est nécessaire pour identifier l'emblème que porte Liebnitz. Tout personnage qui serait fidèle du culte d'Ulric n'a besoin que d'un test Difficile (–20%). L'emblème est celui de la confrérie de la Hache, un ordre militaire d'élite au sein de la garde Teutogen. Seuls les plus dévoués et violents des serviteurs d'Ulric y sont admis.

Bien qu'ils soient désormais soumis, techniquement parlant, à la garde Teutogen, les origines de la confrérie remontent à une époque précédant Sigmar, lorsque les Teutogen étaient la tribu la plus puissante de ce qui est aujourd'hui la partie nord de l'Empire. Ils étaient une société guerrière d'élite constituée des meilleurs combattants teutogens. Lorsque Sigmar unit les tribus et fonda l'Empire, la confrérie de la Hache conserva son rôle original de protection des chefs teutogens. Seuls les guerriers de pur sang teutogen sont admis dans la confrérie, et ils doivent aussi avoir prouvé leur valeur et leur indéfectible loyauté envers Ulric.

L'essentiel de la confrérie est anti-sigmarite et, à cause de cela, les autorités impériales éprouvent une certaine suspicion à son égard. Toutefois, leurs prouesses au combat ne peuvent être remises en question et ils sont très respectés à Middenheim.

La confrérie trahie

Tout personnage qui réussirait le test requis se rendra compte que Liebnitz est un membre de la confrérie de la Hache, un ordre d'élite de la garde Teutogen. Toutefois, il ne pourra pas savoir que la confrérie est noyautée de l'intérieur et que plusieurs de ses dirigeants – dont Liebnitz – sont des cultistes de Khorne et du Crâne Rouge.

Jouant sur les aspects guerriers et la position anti-sigmarite de la confrérie, l'un des plus subtils serviteurs de Khorne a infiltré l'ordre il y a plusieurs années. Les guerriers les plus sanguinaires de la confrérie ont été recrutés par une société secrète appelée le culte du Crâne Rouge, où leurs tendances violentes et leurs prouesses martiales étaient encouragées et célébrées. Lorsqu'ils furent jugés prêts, ils prirent part à des rites initiatiques secrets, sans savoir qu'ils vendaient là leurs âmes à Khorne. Aujourd'hui, les plus grands guerriers d'Ulric sont des agents secrets du Chaos.

Claus Liebnitz était déjà grand prêtre adjoint et un vétéran respecté de la garde Teutogen lorsqu'il entra pour la première fois en contact avec le Crâne Rouge. Il a perdu la capacité de lancer des sorts lorsqu'il se mit au service de Khorne, mais il est parvenu à cacher ce détail jusqu'à présent ; son nouveau maître l'a protégé de la colère d'Ulric.

Seule une poignée de cultistes du Crâne Rouge savent que leur maître actuel est également le grand prêtre adjoint d'Ulric. Liebnitz mène les affaires courantes comme si de rien n'était, tout en complotant pour augmenter sa puissance, attendant le jour où le grand temple d'Ulric sera vaincu et changé en charnier pour le plus grand plaisir du dieu du sang.

Interroger les mutants terrifiés permettra de découvrir qu'ils ont tous bu l'eau du même pichet, d'où provenait celle servie au père Odo. L'eau venait du puits du temple, qui est immédiatement scellé sur l'ordre du grand prêtre adjoint Liebnitz. Le père Ranulf et les PJ sont appelés devant lui.

Le grand prêtre adjoint

Le profil de Claus Liebnitz se trouve page 84, mais il ne sera certainement pas nécessaire dans ce chapitre. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs lorsque les PJ entrent dans son bureau :

> ***Le grand prêtre adjoint Liebnitz est un homme très grand, avec une crinière de cheveux gris tombant sur ses épaules et des yeux bleu métal dont le regard semble sonder votre âme. Sa bure de prêtre ne peut cacher son physique imposant, et vous en déduisez qu'il se sent autant chez lui sur un champ de bataille que dans un temple. Il désigne plusieurs chaises à votre intention, puis s'assied sur un lourd trône de chêne, décorée de têtes de loups et autres symboles d'Ulric. Autour de son cou, il porte un gros pendentif en forme de tête de loup, sur fond de haches disposées en croix.***
>
> ***«Alors», dit-il alors que vous entrez avec le père Ranulf, «vous êtes ceux qui ont aidé le père Odo à recouvrer l'abomination du Chaos ? Et voilà qu'on m'annonce sa mort et la présence de mutants dans le temple ? Ranulf, qu'est-ce qui se passe, ici ?»***

Cette scène sert de pause au milieu de l'action. C'est aussi l'occasion pour les PJ de rencontrer le grand prêtre adjoint qui – sans qu'ils le sachent – est leur adversaire principal dans cette aventure. C'est aussi une occasion pour vous et les joueurs, par le biais de discussions entre les PJ et les PNJ, d'évaluer la situation et de rassembler leurs idées en préambule au reste de l'aventure. Si les joueurs ont besoin qu'on leur rappelle quelque chose, ou bien qu'on les oriente sur la direction à prendre, c'est l'occasion pour vous de leur donner des informations et des suggestions concernant la personnalité de Liebnitz.

Bien qu'il ne soit pas au courant de la survie de la Main Pourpre, Liebnitz se rend tout de suite compte que des agents du Chaos ont attaqué le temple et, même en étant en secret un adorateur du Chaos, cela ne lui plaît pas du tout. Khorne et Tzeentch sont traditionnellement ennemis, l'un évitant la magie et l'autre l'acceptant pleinement – et au-delà de ça, cet incident interfère avec ses propres plans. La dernière chose qu'il souhaite, alors que ses plans pour le culte du Crâne Rouge sont sur le point d'être accomplis, est de voir des répurgateurs envahir son temple pour une chasse aux mutants. Certains d'entre eux sont des sigmarites dévoués et se réjouiraient de l'avantage politique que leur conférerait la malchance du culte d'Ulric. Ils prendraient la fouille très au sérieux et il y a bien des choses ici que Liebnitz veut garder secrètes.

Une fois que l'entrevue lui a apporté ce qu'il désire, Liebnitz se lève brusquement et se met à faire les cent pas tout en donnant ses ordres. Il dit à Ranulf d'emporter un échantillon de l'eau infectée à la bibliothèque de l'apothicaire pour qu'elle y soit



analysée, afin de prouver sa théorie selon laquelle elle contient de la malepierre. Puis il se tourne vers les PJ.
Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

> ***« Quand à vous, j'espère que vous comprenez l'absolue discrétion qu'il faut conserver sur les événements d'aujourd'hui. Les forces du Chaos ont quitté nos portes depuis quelque temps déjà, mais une telle nouvelle pourrait répandre la panique dans la ville.***
>
> ***« Le commandant Schutzmann m'a dit que vous avez un don pour l'investigation. Cela tombe bien. J'ai besoin que vous découvriez qui est responsable de tout ça, et que vous l'arrêtiez. Je suis certain que nos ennemis essaieront de déclarer un nouveau foyer de contagion ailleurs. Ne travaillez pas avec le guet – ils ont bien des talents, mais la discrétion n'en fait pas partie. Je le répète, les gens de Middenheim ne doivent pas être mis au courant. Surveillez les puits de la cité, mais ne vous laissez pas voir. Si vous repérez une quelconque activité suspecte, agissez. Traquez ces saboteurs et mettez fin à leurs agissements. Pour la gloire d'Ulric. »***

Il croise les bras pour ponctuer son discours et indiquer aux PJ qu'il est temps de partir. Le père Ranulf s'assurera que les PJ reçoivent des soins, dans le cas (très probable) où ils seraient blessés.

Sur la piste de l'empoisonneur

Middenheim est une grande ville, avec beaucoup de puits – trop pour que les PJ puissent tous les surveiller. Un **test de Connaissances générales (Empire) Très facile (+30%)** le confirmera. Sans aide extérieure, les PJ n'auront pas la moindre chance de couvrir toute la ville. Puisque Liebnitz a tant insisté pour qu'ils n'informent pas le guet des risques d'un empoisonnement des réserves d'eau de la ville, ils se demanderont probablement vers qui se tourner. Vous devez laisser aux joueurs un peu de temps pour élaborer un plan mais, assez rapidement, ils doivent être contactés à nouveau par les répurgateurs de l'Ordo Fidelis.

Hoffer et ses compagnons savent que quelque chose s'est passé au temple d'Ulric, mais pas exactement quoi. De plus, ils ont hâte de savoir ce qui est arrivé au crâne d'airain. Lorsque les PJ seront seuls – peut-être en train de surveiller l'un des principaux puits de la ville – les répurgateurs prendront contact avec eux et essaieront de découvrir ce qui se passe. Hoffer utilisera son savoir-faire d'interrogateur pour exiger des PJ des informations.

Comme il est écrit dans son profil, page 43, ses compétences en Charisme et Commérage sont considérables ; vous pouvez choisir laquelle il utilise. Si les PJ ne souhaitent pas lui révéler le secret, ils peuvent s'opposer à sa tentative avec leur Force Mentale. Toutefois, il persistera jusqu'à ce qu'un des PJ rate un jet de dés et révèle quelque chose. Si même cela échoue, lui et ses séides suivront discrètement les PJ jusqu'à ce qu'ils découvrent ce qui se trame.

Par un moyen ou un autre, les répurgateurs apprendront que quelqu'un vise à empoisonner les puits de la ville. Une fois au courant, ils offriront immédiatement leur aide aux PJ, pensant tout comme Liebnitz qu'il faut agir discrètement pour éviter la panique – et aussi pour ne pas alerter les empoisonneurs et causer leur fuite. Les répurgateurs se proposent de couvrir la moitié nord de la ville, laissant le sud aux PJ.

La surveillance des puits

La moitié sud de la ville est pour l'essentiel plus pauvre que celle du nord et dispose de moins de puits pour sa population. Alors que la nuit tombe et que les rues se vident, les PJ peuvent utiliser leur mandat du commandant du guet Schutzmann pour éviter le couvre-feu et rester sur leurs gardes en cas d'activité suspecte.

La cible suivante de la Main Pourpre est un puits public sur une petite place du secteur d'Ostwald, près de la porte sud, à la limite des taudis surpeuplés de Middenheim. Les cultistes ont déduit que ce puits, qui procure de l'eau au plus grand nombre d'habitants de la cité, donnera le plus grand nombre de mutations ; de plus, l'habituelle absence des autorités dans cette zone rendra la propagation des mutations bien plus facile que dans un lieu aussi bien gardé que le temple d'Ulric.

Peu après minuit, une silhouette portant cape et capuche se faufile dans les rues en direction du puits. Vous devez vous assurer qu'un ou plusieurs des PJ se retrouvent face à cet individu ; si personne n'observe le puits en question, alors le chemin du cultiste passera par une zone surveillée avant qu'il n'atteigne le puits. Si un ou plusieurs PJ disposent du talent Sixième sens, il peut également être utilisé pour aiguiser leur suspicion.

Le cultiste n'est pas un voleur confirmé et il est facile de le suivre (+10% à tous les tests concernés). Une fois qu'ils l'auront repéré, les PJ n'auront que peu de chances de perdre sa trace.

Les joueurs décideront peut-être d'attaquer le cultiste immédiatement ou de le suivre en attendant de voir ce qu'il va faire. S'il n'est pas arrêté, il se rendra jusqu'au puits, sortira un petit sac de sa tunique et versera dedans la malepierre en poudre. Celle-ci brille d'un éclat verdâtre, trahissant sa nature chaotique.




– CULTISTE DE LA MAIN POURPRE –

Carrière: Bourgeois
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	30%	33%	36%	41%	36%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	5	0	3	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception
Talents: Course à pied, Dur à cuire, Dur en affaires, Intelligent
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: dague
Dotations: cape à capuche, petit sac rempli de malepierre

Si le cultiste se rend compte qu'il a été repéré, il abandonnera sa mission et s'enfuira. Quoi qu'il se passe, les PJ devraient avoir la possibilité de l'arrêter avant qu'il ne complète sa mission. Il porte en tatouage la marque de Tzeentch sur le dos de la main, et un tatouage d'une main pourpre sur l'autre.

Ayant assisté aux effets de la malepierre dans l'eau avec le père Odo (et peut-être en ayant eux-mêmes subi les effets), les PJ seront sûrement quelque peu anxieux à l'idée de toucher le sac de malepierre du cultiste. Ils décideront peut-être de le laisser empoisonner le puits (et éventuellement de prévenir ensuite les autorités pour que le puits soit condamné) avant de le suivre à sa base. Voir l'encadré **Poussière de malepierre** pour plus d'informations.

Trouver la base des cultistes

La manière de découvrir la base de la Main Pourpre différera selon les actions des PJ.

S'ils laissent le cultiste empoisonner le puits et le suivent ensuite, il les conduira à la base, si toutefois il ne se rend pas compte qu'il est suivi.

POUSSIÈRE DE MALEPIERRE

Raffinée par des prophètes gris skavens pour leur usage personnel, la poussière de malepierre doit être ingérée pour plus d'efficacité. Quiconque entre en contact avec cette poudre doit effectuer un **test d'Endurance**; le niveau de difficulté dépend de l'importance du contact.

- **Très facile (+30%):** un peu de malepierre renversée sur les habits.
- **Facile (+20%):** la peau en contact avec une petite quantité.
- **Assez facile (+10%):** la peau en contact avec une quantité modérée.
- **Moyenne (+0%):** avaler ou respirer une petite quantité, contact de la peau avec une grande quantité.
- **Assez difficile (–10%):** avaler ou respirer une quantité modérée, contact de la peau avec la totalité du sac.
- **Difficile (–20%):** avaler ou respirer une grande quantité.
- **Très difficile (–30%):** avaler ou respirer la totalité du sac.

Si les PJ le capturent vivant, ils peuvent user de leurs compétences telles que Hypnotisme, Intimidation (voire même Torture), ou de tout autre moyen qui leur permettrait d'en retirer des informations.

Si les PJ tuent le cultiste, la fouille de ses vêtements leur procurera un morceau de parchemin marqué d'une carte rudimentaire, qui décrit le chemin depuis la base jusqu'au puits qu'il était chargé d'infecter (**Aide de jeu 3**). Bien que les rues décrites par la carte ne portent pas de nom, les PJ ne devraient pas avoir trop de difficulté à suivre la carte jusqu'au repaire des cultistes, au coin de Todmane Alee et Ecke Strasse. Si les joueurs ont des difficultés à localiser l'endroit, permettez-leur de faire des **tests de Navigation** ou autres compétences adéquates – ou, si nécessaire, un simple **test d'Intelligence** – pour les mettre sur le bon chemin.

LE REPAIRE DES CULTISTES

D'une façon ou d'une autre, les PJ localisent la base de la Main Pourpre dans un entrepôt de plain-pied du quartier de la porte sud. De l'extérieur, le bâtiment n'a rien d'inhabituel; on remarque quelques marques d'incendie sur les murs et des trous au toit, mais tous les bâtiments du coin portent les mêmes séquelles du siège. Une pancarte porte l'inscription *«F. Keller - Marchand de grain»*. Les portes sont barrées et l'endroit paraît abandonné, comme la plupart des propriétés environnantes.

Si les PJ suivent le cultiste (ou l'obligent à leur montrer le chemin), il les conduit à une petite porte entrouverte, derrière le bâtiment. Autrement, ils leur faudra la trouver seuls. Un **test de Pistage Assez difficile (–10%)** révélera des empreintes fraîches, comme si plusieurs personnes avaient emprunté cette porte ces derniers jours.

Rez-de-chaussée: l'entrepôt

L'entrepôt est ouvert, mais ne contient rien d'autre que quelques tonneaux brisés déversant du grain moisi sur le sol. Quelques rats s'en régalent et ignorent complètement les aventuriers, ne réagissant par la fuite que s'ils s'approchent de trop près.

Dans un coin du bâtiment, certains tonneaux sont empilés de façon grossière. Derrière, à l'abri d'une inspection superficielle, se trouve un trou dans le sol qui mène aux passages sous l'entrepôt.

Un cultiste y monte la garde, jetant un œil à l'occasion entre deux tonneaux, prêt à s'engouffrer dans le tunnel pour sonner l'alarme s'il aperçoit quelque intrus. Il est repérable en réussissant un **test de Perception Difficile (–20%)**.

Sous-sol : tunnels abandonnés

Sous la ville de Middenheim, l'Ulricsberg est criblé de tunnels et de passages datant d'époques diverses, dont un qui passe sous l'entrepôt. Avant le siège, un gang local s'en servait pour faire de la contrebande sans être repéré. Lorsque les skavens se mirent à utiliser le tunnel pour mener des raids à l'intérieur de la cité assiégée, une équipe d'ingénieurs nains et de combattants des tunnels fut dépêchée pour les repousser dans la ville souterraine et bloquer tous les passages menant à la surface – y compris celui-ci.

Toutefois, les cultistes de la Main Pourpre connaissaient déjà son existence et dégagèrent un passage à travers les décombres menant à une section de tunnels toujours intacte. C'est là, par un coup de chance, interprété comme un signe de Tzeentch lui-même, qu'ils tombèrent sur une réserve établie par les skavens pour accumuler leur matériel – comme, par exemple, de la malepierre en poudre.

Combattre dans les tunnels

Les tunnels sont pour la plupart étroits et bas de plafond – il est facile pour des nains, des skavens ou autres créatures de même taille d'y courir et de s'y battre sans malus mais, dans un endroit si étroit, les humains et les elfes subissent un malus de -1 en Mouvement, -10% à toute compétence utilisant la CC et la CT et de -10% aux tests d'Agilité.

1. Salle de garde

Deux cultistes sont postés là, montant la garde contre quiconque s'approcherait de la réserve. Ils se trouvent derrière une grossière barricade de caisses et de tonneaux qui leur offre une couverture contre une attaque à distance : tout personnage les visant avec une arme de tir subit un malus de –10% en Capacité de Tir. La barricade empêche également de s'approcher suffisamment des cultistes pour les engager au corps à corps. La barricade possède une Endurance de 2 et 5 points de Blessures. Toute attaque contre la barricade pour atteindre les cultistes déclenche automatiquement l'alarme.

Une fois la barricade franchie, les PJ se retrouvent dans une grotte assez spacieuse, de toute évidence artificielle, mais grossièrement taillée. Les PJ nains auront du mal à ne pas critiquer un tel manque de savoir-faire, typique des humains. À l'autre bout du passage, juste avant l'entrée vers un tunnel empli de débris, deux sacs de couchage sont étendus sur le sol. Il n'y a aucun objet de valeur ici.

Le Repaire du Culte de la Main Pourpre

Légende : Couchage, Tonneau, Feu, Caisse, Débris, Autel, Roche — 1, 2, 3 — 5 m

– GARDES DE LA MAIN POURPRE (2) –

Carrière : Bourgeois
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	31%	30%	33%	36%	41%	36%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	3	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception
Talents : Dur à cuire, Dur en affaires, Guerrier né, Intelligent
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arbalète, dague, arme à une main (épée)
Dotations : 10 carreaux, cape à capuche, lanterne

2. Temple du culte

Les murs grossièrement taillés de cette pièce sont recouverts d'empreintes de mains et de symboles de Tzeentch qui ne peuvent être reconnues qu'en réussissant un **test de Connaissances académiques (magie)**.

Trois autres sacs de couchage sont disposés dans un coin de la pièce et, à l'autre bout, un autel de fortune a été construit à partir de caisses brisées et autres morceaux de bois. Il est couvert d'un tissu pourpre (un rideau de satin issu du pillage d'une maison bourgeoise pendant le siège), sur lequel sont disposés deux grosses bougies noires et un crâne humain. La pièce est également éclairée par une grosse lanterne posée au milieu de la chambre sur un pied en fer.

Trois cultistes et le chef du culte se trouvent dans cette pièce et vont se ruer dans la zone 1 pour porter secours aux gardes au premier signe de grabuge. Ces cultistes sont identiques à ceux de la salle de garde, sauf qu'ils n'ont ni arbalètes, ni flèches, ni lanternes.

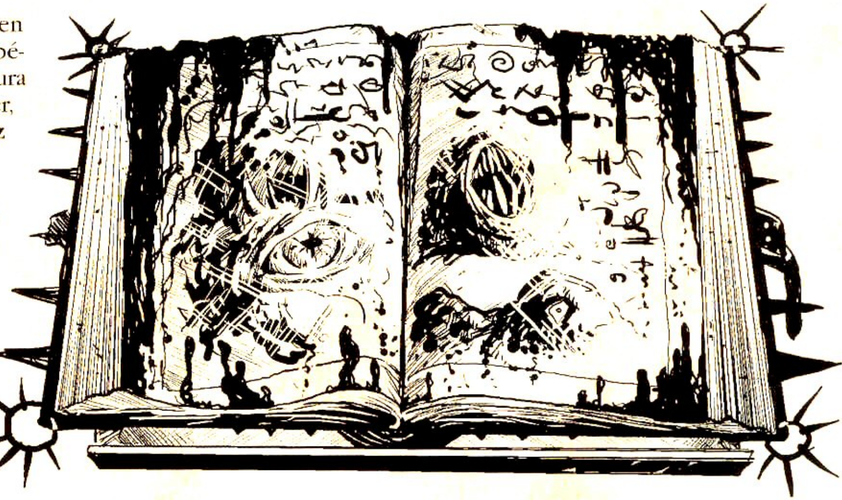
Franz Heller, chef du culte de la Main Pourpre

Franz Heller est de la deuxième génération de membres de la Main Pourpre. Il fut initié au culte par sa tante Brunhilde, qui a disparu il y a plus de dix ans. Le culte s'étant séparé en plusieurs





LE LIBER MUTANDIS



Ce texte sacré de Tzeentch est écrit en classique. Un personnage doté des compétences Lire/écrire et Langue (classique) aura besoin de trois heures pour le lire en entier, en réussissant un **test d'Intelligence Assez difficile (–10%)**.

Une fois le livre lu, le personnage devra effectuer un deuxième **test d'Intelligence**, cette fois-ci sans modificateur. Si le test est raté, rien ne se produit ; le personnage n'est pas parvenu à saisir les concepts exposés dans le volume, mais il peut essayer de le relire et de refaire les deux tests. Si le test est réussi, le personnage pourra par la suite dépenser 100 xp pour acquérir la compétence Connaissances académiques (magie) (ou, s'il la possède déjà, acquérir un niveau de maîtrise supplémentaire), quelle que soit sa carrière actuelle et ses choix de compétences. Toutefois, le personnage devra ensuite réussir un **test de Force Mentale** ou gagner 1 point de Folie à cause des idées et concepts dérangeants contenus dans le livre.

Le *Liber Mutandis* est interdit à travers tout l'Empire, et un personnage trouvé en possession d'un exemplaire est immédiatement suspecté d'appartenir à un culte du Chaos.

petits groupes, Heller n'a pas eu la possibilité de s'assurer du sort de sa tante et mentor.

~ FRANZ HELLER ~

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Bourgeois)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	30%	43%	40%	51%	56%	49%

Profil secondaire

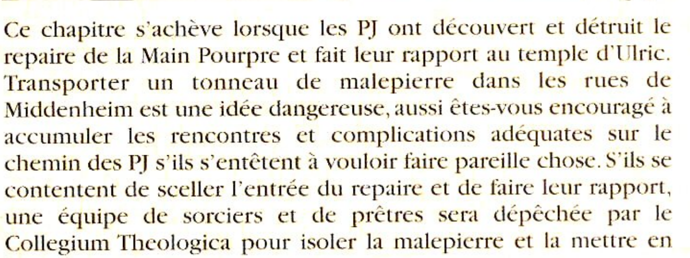
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	2	5	0

Compétences : Charisme, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (magie +10%, théologie), Connaissances générales (Empire) +10%, Commérage, Évaluation, Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception, Sens de la magie
Talents : Dur en affaires, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*), Résistance accrue, Sociable, Sombre savoir (Chaos)
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (masse)
Dotations : Liber Mutandis (cf. encadré), bourse avec 3 co

3. Réserve

Cette petite pièce est utilisée comme réserve. En plus d'un petit tonneau de malepierre en poudre, les skavens ont laissé là trois épées courtes et une lance de facture skaven (cf. page 59 pour les effets de la malepierre en cas d'exposition).

Fin du chapitre



Ce chapitre s'achève lorsque les PJ ont découvert et détruit le repaire de la Main Pourpre et fait leur rapport au temple d'Ulric. Transporter un tonneau de malepierre dans les rues de Middenheim est une idée dangereuse, aussi êtes-vous encouragé à accumuler les rencontres et complications adéquates sur le chemin des PJ s'ils s'entêtent à vouloir faire pareille chose. S'ils se contentent de sceller l'entrée du repaire et de faire leur rapport, une équipe de sorciers et de prêtres sera dépêchée par le Collegium Theologica pour isoler la malepierre et la mettre en lieu sûr.

La Main Pourpre, vous vous souvenez ?

Si les joueurs sont des vétérans de la première édition de *WJDR* et ont fait la campagne de *L'Ennemi Intérieur*, ils ont peut-être déjà été en contact avec la Main Pourpre. Certains craindront de s'être fait un redoutable ennemi, tandis que d'autres auront peut-être le désir de pourchasser et détruire toutes les autres cellules du culte qui se cacheraient encore à Middenheim. Toutefois, comme il est noté plus haut, la Main Pourpre s'est considérablement affaiblie depuis les événements de *L'Ennemi Intérieur*, et cette cellule en particulier n'a aucun contact, ni même connaissance d'autres cellules toujours en activité dans la ville. Quelle que soit la méthode utilisée pour les faire parler, les cultistes survivants n'auront aucune information à donner.

— CHAPITRE V —
PANIQUE DANS LES RUES

Les aventuriers n'ont pas le temps de se reposer sur les lauriers de leur mission réussie contre la Main Pourpre. Dès leur retour, ils découvrent que l'un des répurgateurs sigmarites de l'Ordo Fidelis, soupçonné d'hérésie, a été arrêté. Les deux autres se sont réfugiés dans le temple de Sigmar, désormais entouré d'une foule en colère, alors que le guet de la cité essaie de maintenir l'ordre.

Les PJ auront peut-être à répondre à certaines questions tout en essayant d'empêcher une crise sociale et religieuse de déchirer la cité, déjà épuisée par la guerre. Si la situation n'est pas résolue rapidement et pacifiquement, le mouvement religieux peut se répandre dans l'Empire, et même culminer en guerre civile. Les forces du Chaos sont en marche, plus fortes que jamais, et la moindre faille dans l'unité de l'Empire peut mener au désastre.

UN PLAN DIABOLIQUE

La dernière fois que les PJ ont entendu parler de l'Ordo Fidelis, Hoffer et ses compagnons fouillaient le nord de la cité à la recherche de saboteurs menaçant d'empoisonner les puits de la cité. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, ce fut aux PJ de dévoiler le complot et de détruire le nid des cultistes responsables. Pendant ce temps, le répurgateur Jakob Bauer est tombé sur un temple secret dédié à Khorne et entretenu par le culte du Crâne Rouge. Selon le protocole de l'Ordo Fidelis, Bauer rassembla l'équipement rituel des cultistes, dont un exemplaire du *Liber Chaotis*, un grimoire interdit et blasphématoire. En rentrant au temple de Sigmar avec son butin, il fut arrêté par une patrouille du guet, dont le chef reconnut certains de ces objets comme étant des artefacts interdits. Du coup, Bauer fut arrêté et attend depuis en prison son procès.

Claus Liebnitz, le grand prêtre adjoint d'Ulric (et, à l'insu de tous, un fidèle de Khorne et le maître secret du culte du Crâne Rouge), entendit rapidement parler de cette arrestation. La nouvelle ne pouvait arriver mieux. Voici une occasion en or de discréditer le culte de Sigmar en le montrant comme corrompu par le Chaos.

Avec Middenheim écartelé par un schisme religieux, l'Empereur devra envoyer des troupes pour rétablir l'ordre - des forces qui sont occupées, à travers l'Empire, à pourchasser et abattre les restes de l'armée d'Archaon. En fomentant des soulèvements religieux entre les cultes d'Ulric et de Sigmar (et donc, entre Middenheim et Altdorf), Liebnitz espère déclencher une guerre civile qui débouchera sur l'effondrement de l'autorité et permettra à Archaon et ses hordes de se regrouper pour conquérir l'Empire.

Même si l'Empire ne s'écroule pas, au moins, le sang coulera en des proportions jamais vues depuis des siècles, ce qui ne sera pas pour déplaire au Dieu du Sang…





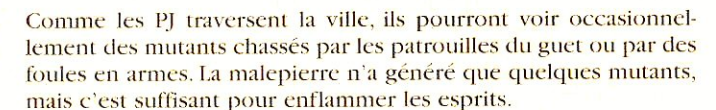





ARRÊTÉS!

Le chapitre s'ouvre sur le retour triomphal des aventuriers de la base du culte de la Main Pourpre, après avoir déjoué le plan visant à empoisonner les réserves d'eau de la cité avec de la malepierre. Fort vraisemblablement, ils auront avec eux l'exemplaire de l'ouvrage interdit *Liber Mutandis*, qu'ils ont trouvé là-bas, avec un butin qui porte également la marque de Tzeentch. Ils décideront peut-être de confier le livre aux autorités, soit au quartier général du guet, soit dans des temples de la cité - mais ils n'en auront pas l'occasion.

Alors qu'ils avancent dans les rues de Middenheim, ils remarquent un grand nombre de patrouilles du guet. Il y a une tension indéfinissable dans l'air. Si les PJ demandent ce qu'il s'est passé, ils apprendront que des mutants ont été trouvés dans la ville, et qu'on les traque. Ce sont de nouvelles victimes de la malepierre, infectées avant que les PJ n'aient pu dévoiler le complot; les habitants de Middenheim ne sont pas au courant, à cause du secret entretenu par Liebnitz.



Le prix de la compassion

Comme les PJ traversent la ville, ils pourront voir occasionnellement des mutants chassés par les patrouilles du guet ou par des foules en armes. La malepierre n'a généré que quelques mutants, mais c'est suffisant pour enflammer les esprits.

Vieilles rancunes

Les PJ passent devant une maison sur le point d'être brûlée par une foule en colère. En face, plusieurs individus de forte carrure entourent un prisonnier attaché, son visage difficilement reconnaissable sous les hématomes gonflés et le sang séché d'une récente bastonnade. Autour de son cou, on a peint à la hâte et maladroitement, les mots «Homme-baite». Avec un **test de Perception** réussi, les PJ remarquent que les cornes sur sa tête sont attachées par des cordes, partiellement recouvertes de sang et de crasse.

L'homme est un bailleur de fonds, et plusieurs de ses débiteurs ont saisi l'occasion pour se débarrasser de lui. Brûler sa maison permettra d'effacer toute trace des prêts qu'il a octroyés, et le tuer sous le prétexte que c'est un homme-bête les assure qu'il ne réclamera jamais son dû.

Les PJ peuvent réagir à la situation comme ils l'entendent. S'ils décident d'intervenir, les deux gardes sont des brutes locales (utiliser le chapitre *En passant par la Drakwald*, page 234 du livre de règles de *WFRP*) qui chercheront à s'enfuir s'ils sont réduits à 3 Blessures ou moins. Remettre le bailleur au guet assurera sa sécurité, et la foule se dispersera si une patrouille apparaît.

Une innocente

Peu après cette rencontre, les PJ voient une patrouille de quatre hommes du guet pourchassant dans les rues une fillette de dix ans, complètement terrifiée. L'un de ses bras a généré une main supplémentaire, mais elle ne montre aucun autre signe de mutation. Ils la coincent dans une impasse et l'acculent contre un mur, ses yeux cherchant désespérément une voie de fuite. Les membres du guet avancent sur elle, l'épée au clair.

Cette rencontre est une tentative évidente pour exciter la sympathie des joueurs et les jeter dans les ennuis. S'ils sont réticents à s'investir, sentez-vous libre de recourir au chantage émotionnel ou tout autre moyen pour jeter les PJ dans l'action. La petite fille rappelle peut-être la jeune sœur d'un personnage, ou quelqu'un qui est mort durant son enfance. Peut-être, aussi, les membres du guet utilisent-ils des moyens disproportionnés pour appréhender cette mutante.

Si les joueurs sont insensibles, ou trop méfiants, vous pourrez avoir à recourir à des moyens plus directs. Une foule pourrait se rassembler quand les membres du guet enferment la petite fille, et une voix retentit du fond de la foule: «*Ils étaient avec elle!*»

Immédiatement, tous les yeux se tournent vers les PJ. Malgré leur déni, ils sont arrêtés et fouillés, et quelque chose prouve, à la foule et à la patrouille du guet, qu'ils sont corrompus par le Chaos.

La nature exacte de cette «preuve» dépendra des circonstances. Si les PJ ont récupéré le *Liber Mutandis* dans la base du culte de la Main Pourpre, cela suffira à ce qu'ils soient conduits au quartier général du guet pour répondre à certaines questions. Ce sera pire encore si l'un ou plusieurs d'entre eux ont développé des mutations avec l'eau corrompue du **Chapitre IV**.

Si rien ne marche, vous allez devoir être créatif. Le simple fait que les PJ soient, de toute évidence, des aventuriers et non des habitants de la cité, suffit à les rendre suspicieux. S'ils montrent à la patrouille du guet leur mandat du commandant Schutzmann, on le leur prendra et on les «invitera», de force si nécessaire, à venir au quartier général du guet pour vérifier leur passe-droit. Si l'un des personnages a sur lui quelque objet qui n'est pas de manufacture impériale, comme par exemple des armes skavens, la suspicion montera d'un cran. Tout liquide qui n'est pas dûment identifié sera confisqué, au cas où il s'agirait de poison. Les membres du guet s'empareront de tout ce qui sort de l'ordinaire, comme preuve évidente de l'implication du Chaos dans l'affaire.

Un simple malentendu

Si les PJ résistent à l'arrestation, ils ne feront que rendre les choses plus difficiles encore. Les PNJ interprètent toute résistance comme une preuve de culpabilité et redoublent d'effort pour jeter les PJ derrière les barreaux. Tant que possible, ils se contentent de frappes non létales, utilisant des attaques assommantes ou des armes paralysantes si les PJ essaient de s'échapper.

D'autres membres du guet viendront aider la patrouille dans l'allée, et certains des esprits les plus courageux de la foule voudront mettre la main à la pâte, jetant des pierres ou se jetant dans la mêlée pour aider le guet. Même si la foule se contente de regarder et de lancer des insultes, elle bloque complètement la seule issue de l'impasse.

Les PJ devront rapidement se rendre compte que leur situation est sans espoir, le meilleur parti à prendre étant de se laisser arrêter et de faire confiance au commandant Schutzmann pour tout arranger - et espérer que quelques têtes rouleront quand la vérité sera faite.

Un ami dans le besoin

Alors que les PJ sont escortés (ou menés de force, si nécessaire) au quartier général du guet, ils tombent, avec leur escorte, sur le grand prêtre adjoint Claus Liebnitz. Il est accompagné d'un petit détachement de gardes Teutogen, restés là pour veiller sur le



temple d'Ulric alors que le gros des forces de Middenheim est parti à la poursuite d'Archaon et de ses fidèles. Il y a deux Teutogen de plus qu'il n'y a de PJ.

~ LA GARDE TEUTOGEN ~

Carrière : Chevalier (ex-Écuyer, ex-Initié)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	36%	46%	41%	42%	38%	44%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	2	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, théologie), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Langage secret (langage de bataille), Lire/écrire, Perception +10%, Soins, Soins des animaux
Talents : Éloquence, Étiquette, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux)
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : armes à deux mains (marteau de guerre), arme à une main (épée)
Dotations : pendentif en forme de tête de loup, cape en peau de loup

Liebnitz demande au capitaine du guet ce qu'il se passe. Les PJ qui essaient de s'expliquer sont réduits au silence d'un coup de pommeau d'épée dans l'estomac et doivent réussir un **test d'Endurance** ou s'évanouir pendant deux minutes. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

« Des agents du Chaos, votre Sainteté », dit fièrement le capitaine, en réponse à la question du grand prêtre. « Chopés en train d'héberger une mutante, et de fuir la justice impériale. » Liebnitz vous regarde de bas en haut, réprimant avec peine un sourire.

« Fort bien, capitaine », dit-il. « Je m'en occupe, désormais. » Il congédie d'un geste les membres du guet qui commencent à protester. « Ne vous inquiétez pas », dit-il. « Je m'assurerai que vous soyez crédité de cette arrestation, et en receviez la récompense. »

Il fait un geste à l'intention de ses Teutogen, qui vous entourent prestement. Les membres du guet passent la main avec réticence devant les formes massives.

« Bonne chasse ! » crie Liebnitz, avec un salut pour les membres du guet. « Je parlerai personnellement au commandant Schutzmann, après avoir interrogé ces suspects ! » Vous adressant directement un clin d'œil, il ordonne à ses Teutogen « d'escorter les prisonniers jusqu'au temple. »

Sorti du pétrin

Les PJ penseront peut-être que Liebnitz vient de les sauver du guet, mais ils vont être cruellement déçus. Ayant eu vent de leur arrestation, il a décidé de se débarrasser d'eux une bonne fois pour toutes. Quand ils arrivent au temple d'Ulric, il les prive de leurs armes et de leur équipement, et les jette dans une cellule des donjons, situés sous le temple. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

« Je suis désolé de vous décevoir », dit Liebnitz, avec un manque de sincérité patent, « mais il me semble que vous avez épuisé votre potentiel d'utilité. Il y a désormais des choses qui requièrent mon attention, mais je reviendrai rapidement m'occuper de vous. Entre-temps, je vous en prie, profitez tant que vous pouvez de mon humble hospitalité. » La porte de la cellule se referme bruyamment et Liebnitz et ses Teutogen disparaissent.

Les cellules

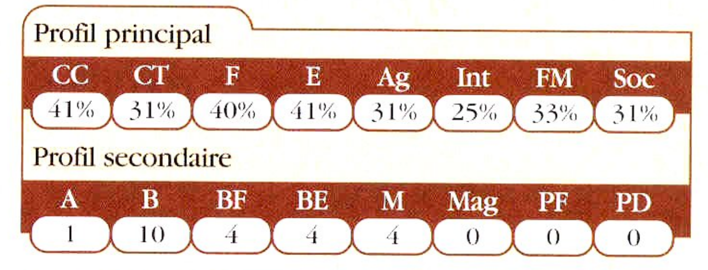
La cellule des PJ est creusée dans la roche solide de l'Ulricsberg ; la seule manière de rentrer ou de sortir est par la porte, une épaisse grille d'acier. La porte a une Endurance de 6 et 25 points de Blessure ; la serrure peut être crochetée en réussissant un **test de Crochetage**, si un personnage doté de cette compétence trouve de quoi forcer la porte.

La porte de la cellule s'ouvre sur un court passage, avec trois cellules identiques sur chacun des côtés. Il n'y a pas de garde dans le couloir ; le plus proche se trouve dans la salle de garde. À cause de la distance, les tests de Perception du garde sont Difficiles (-20%).

Les PJ disposent de leur temps pour concevoir un plan d'évasion, et vous devriez les encourager à y penser. S'ils parviennent à sortir de leur cellule, le seul garde devrait être facile à maîtriser ; leur équipement est empilé dans un coin de la salle de garde, avec celui d'Hoffer (cf. **Un ami dans le besoin**, en page 63).

~ GEÔLIER DU TEMPLE ~

Carrière : Geôlier
Race : humain


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	31%	40%	41%	31%	25%	33%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Force accrue, Lutte, Maîtrise (armes paralysantes), Résistance accrue, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), lasso
Dotations : pendentif en forme de tête de loup, bouteille de mauvais vin, gobelet de cuir

Une vieille connaissance

Les PJ ne sont pas les seuls prisonniers détenus sous le temple. Dans la cellule en face se trouve Matthias Hoffer, le répurgateur. Il a été « interrogé » en profondeur par Liebnitz et ses hommes de main. Il est sévèrement blessé (Blessures 0) et couvert de sang













Les cellules sous le temple

Salle de garde

Cellule

Cellule

Cellule de Hoffer

Couloir

Cellule

Cellule

Cellule des PJ

Légende
Porte en bois
Grille en fer
Bureau
Étagères
Mur de pierre

1,50 m

séché ; son visage est si tuméfié qu'on le reconnaît à peine. Si les PJ ne le reconnaissent pas, il les appellera d'une faible voix.

> ***« Vous... je reconnais vos voix. Vous avez fait sortir le crâne d'airain de la tombe, en forêt. »***

Il peut donner aux PJ les informations suivantes :

> ***« Ils ont pris Bauer... Quand nous cherchions les empoisonneurs... Il a trouvé un nid de cultistes près de la porte nord... dans les sous-sols d'une taverne appelée L'Épée et le Fléau... Leur emblème est un crâne recouvert de sang... Le livre était là... Le guet l'a ramassé. »***

La douleur est telle qu'il finit par s'évanouir.
Si les PJ parviennent à s'évader de leur cellule et à libérer Hoffer, il aura besoin d'être soigné et de revenir à 1 point de Blessures au moins avant de pouvoir parler ou bouger.

S'évader

Une fois qu'ils se sont échappés, ont libéré Hoffer et ont maîtrisé le garde, les PJ doivent décider de quelle manière ils vont pouvoir sortir du temple d'Ulric. Vous devez les encourager à être les plus créatifs possible mais, à la fin, quelques **tests de Baratin** ou de **Déplacement silencieux Très facile (+20%)** devraient suffire pour les groupes les moins imaginatifs. Personne à part Liebnitz et le geôlier ne sait qu'ils étaient dans la cellule ; Liebnitz est loin du temple (cf. **Sigmar soutient le siège** en page 66) et le cas du geôlier a déjà dû être réglé lorsque les PJ sont sortis de leur cellule.

Du moment que les PJ disposent d'une histoire crédible pour expliquer pourquoi ils traversent le temple avec un homme blessé et couvert de sang, la curiosité des passants est satisfaite et ils peuvent sortir du bâtiment. Ils peuvent par exemple prétendre qu'il s'agit d'un hérétique qui vient d'être interrogé par le grand prêtre adjoint, et qu'ils l'escortent jusqu'au quartier général du guet pour la suite.

Si vous voulez rendre l'évasion plus difficile, il est possible de la jouer en détail, mais cela vous demande de réaliser un plan détaillé du temple, avec les profils de tous les PNJ que les PJ pourraient rencontrer sur leur chemin. Pour cette aventure, en revanche, il est possible de réduire l'évasion à quelques jets de dés, afin de passer rapidement à la scène suivante.

Hoffer est impatient de se retrouver au temple de Sigmar, de rapporter l'arrestation de Bauer, et de se préparer au procès qui s'ensuivra.







SIGMAR SOUTIENT LE SIÈGE

Quand les PJ arrivent au temple de Sigmar, ils le découvrent entouré d'une foule en colère. Celle-ci frappe furieusement contre les portes fermées du temple. À l'extérieur, un bûcher improvisé a été érigé à la hâte, et les magasins alentours sont mis à sac afin de fournir du combustible pour le brasier. L'air se remplit de «*Brûlez les hérétiques!*» et «*Qu'on les pende!*» Quelques membres du guet tentent de maintenir l'ordre, mais ils sont inférieurs en nombre et désespèrent de pouvoir rien faire. Un **test de Commérage** réussi révèle qu'un homme de main du Chaos a trouvé refuge dans le temple et que les autorités sigmarites refusent de le livrer à la foule. Le peuple est dans un grand état d'excitation et quiconque fait preuve de sympathie envers le culte de Sigmar, ou met en doute la culpabilité du suspect, est instantanément attaqué par trois ou quatre bourgeois avec des pieds de chaise ou autres armes de fortune.

Il est fort possible que les PJ aient à tuer (ou, au moins, à frapper) quelques hommes dans la masse. Si les PJ tuent ou blessent plus de trois bourgeois, ou s'ils font usage de magie, la foule reculera. Personne n'essaiera plus dès lors de les attaquer, mais la foule continuera à émettre des bruits de colère et, de temps en temps, quelqu'un lancera une pierre ou tout autre projectile improvisé.

Même avec la foule qui recule, il est difficile aux PJ de rentrer dans le temple. Les portes principales sont fermées de l'intérieur et les prêtres refusent de leur ouvrir, de peur que la foule n'essaie de forcer le passage. Hoffer peut guider les PJ vers un passage secret au bout d'une allée derrière le complexe du temple. La porte est gardée mais, dès qu'ils voient Hoffer, les gardes le laissent pénétrer avec les PJ dans l'enceinte du temple.

Tableau d'ensemble

Une fois à l'intérieur du temple de Sigmar, les PJ peuvent apprendre ce qu'il s'est passé. Comme Hoffer leur a déjà dit, le guet a arrêté Jakob Bauer possession d'un exemplaire du livre interdit *Liber Chaotis*, et il attend maintenant son procès en prison. Le grand prêtre adjoint n'a pas perdu de temps pour tirer profit de cette arrestation, et ses agents ont piégé et capturé Hoffer. Ulrich Fisher, l'interrogateur et médecin, troisième membre du groupe de Hoffer, est parvenu à s'échapper et a trouvé asile dans le temple de Sigmar, raison pour laquelle la foule s'est rassemblée à l'extérieur.

Hoffer est heureux de retrouver Fisher, qui apporte au groupe les informations qu'il possède. Le procès de Bauer a été fixé pour dans deux jours; c'est une affaire publique, tenue sur la place d'Honneur, devant le palais. Le grand prêtre adjoint Liebnitz conduira l'accusation lui-même, et les juges comprendront le commandant du guet (représentant le graf), la grande prêtresse de Verena, et les trois Maîtres de la Loi de Middenheim. Le grand capitulaire Werner Stolz du temple de Sigmar a été appelé à témoigner, vu que le suspect est membre d'une organisation affiliée au culte de Sigmar.

Le grand capitulaire

Ce n'est pas la première fois que Stolz se retrouve dans une position difficile. Parce que Middenheim est le siège du culte d'Ulric, le grand prêtre du culte de Sigmar est, dans les faits, en territoire ennemi. De ce fait, ce poste n'est confié qu'à des gens ayant fait leurs preuves dans des fonctions subalternes. En fait, la prêtrise de Sigmar à Middenheim n'est considérée comme seconde que derrière la fonction suprême de grand théogoniste.

Dès qu'il a vent de l'arrivée d'Hoffer dans le temple, Stolz le fait convoquer, ainsi que Fisher et les PJ.

Werner Stolz est un homme à l'allure vigoureuse, qui entre dans la soixantaine. De stature moyenne, il mesure 1,72 mètre. Plus de vingt ans comme grand capitulaire de Middenheim ont fait de lui un politicien aguerri, et un fidèle de Sigmar. Il parle calmement, mais avec autorité - il est clair qu'il est habitué à ce que les gens l'écoutent.

~ GRAND CAPITULAIRE WERNER STOLZ ~

Carrière: Grand prêtre (ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié)
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	47%	41%	46%	42%	53%	60%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	3	0	2



Compétences: Charisme +20%, Connaissances académiques (histoire, magie, loi +10%, théologie +20%), Connaissances générales (nains, Empire +20%) , Commérage +20%, Lire/écrire, Équitation +10%, Focalisation +20%, Intimidation, Langage mystique (magick) +10%, Langue (classique +10%, khazalid +10%, reikspiel), Sens de la magie +10%, Soins +10%
Talents: Acuité auditive, Coups assommants, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie mineure (divine), Méditation, Orateur né, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sain d'esprit, Sociable
Armure: armure moyenne (veste de cuir, chemise de mailles)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: arme à une main (marteau de guerre)
Dotations: pendentif en forme de comète à deux queues, robes de prêtre

«Hoffer, Fisher» Le grand capitulaire s'adresse aux deux répurgateurs d'un signe de la tête alors qu'ils entrent dans ses appartements. Il jette un œil inquisiteur aux PJ.

«Vous êtes donc ceux qui ont apporté l'icône à Middenheim, sorti le crâne d'airain de la tombe du guerrier du Chaos, terrassé les skavens et déjoué le complot visant à empoisonner les puits de la cité? Vous voilà bien occupés. Quels sont vos noms?»

Stolz écoute attentivement les PJ qui se présentent eux-mêmes. Bien que le grand capitulaire ne soit pas à cheval sur le cérémonial, vous pouvez demander à chaque personnage de faire un **test de Commérage Facile (+20%)** afin d'éviter de petits,

mais embarrassants, faux pas. Stolz montre à chacun des chaises disposées face à son bureau puis fait chercher un peu de vin.

«Bon», continue Stolz, «les choses sont sur le point de se compliquer sérieusement. Le procès d'un répurgateur sigmarite accusé d'intelligence avec le Chaos est une occasion en or pour le culte d'Ulric, pour nous embarrasser et, si je connais bien Liebnitz, il saura en tirer profit. Dans le climat actuel, avec la panique qui a suivi les apparitions de mutants, les gens cherchent un bouc émissaire - quelqu'un sur qui ils peuvent mettre la main, pas une ténébreuse rumeur d'empoisonneurs nocturnes.» Hoffer opine du chef, gravement.

«Ils vont brûler Bauer sans hésiter si nous ne le sauvons pas», dit-il. Stolz lui jette un regard perçant.

«Ce n'est pas la seule vie en jeu, Matthias», répond-il, avec une sorte de réprobation. «Si vous pensez faire quelque chose d'héroïque pour le sauver avant le procès, vous pouvez oublier cette idée dès maintenant. C'est valable pour vous également.» Il couvre cette assemblée d'un regard plein d'avertissement.

«Non, ils ne s'arrêteront pas à Bauer.» Il continue. «S'il est coupable, alors tout l'Ordo Fidelis est coupable et la foule là dehors sera bientôt rejointe par le guet, réclamant que je vous livre avec Fisher. Et, si je continuais à vous accorder l'asile, à l'encontre du mandat d'arrêt de Schutzmann - qui détient l'autorité du graf pendant son absence, je vous le rappelle - Liebnitz ne serait que trop ravi de jeter ses derniers Teutogen dans la mêlée, sous couvert de respect de la loi. Ils feraient s'écrouler le temple autour de nous et n'auraient plus qu'à nous pendre ou nous brûler.» Ses yeux se baissent brièvement.

«Et ce ne serait que le commencement. Dans tout le Middenland et jusqu'au nord, la chute de ce temple serait le signal pour les ulricains de l'attaque contre leurs voisins sigmarites, pour les marquer du sceau du Chaos. L'Empereur et le grand théogoniste n'auraient plus d'autre choix que de répondre, et la guerre civile exploserait. Avec les forces dispersées d'Archaon rôdant sur le territoire, ce serait une dangereuse folie. Ils prendraient assurément avantage de cette situation, et il suffirait de peu que l'Empire ne suive le chemin de Kislev. Quel espoir, alors, pour le reste du monde?» Il marque une pause, pour laisser ses mots peser de tout leur poids.

«Vous voyez», dit-il enfin, «le procès doit aller à sa conclusion et Bauer doit être acquitté. S'il ne l'est pas, alors, je devrais, à regret, Matthias, vous livrer, vous et Fisher, afin d'éviter de plus graves événements. Le grand théogoniste fera face au choix suivant: soit déclarer l'Ordo Fidelis hérétique et s'associer à sa destruction, soit choisir son camp et risquer la guerre civile, ou pire. La situation pourrait difficilement être plus sérieuse.»

Un plan d'action

Le grand capitulaire est décidé à mettre aussitôt un plan en action. Il est convaincu que Bauer est innocent, mais il n'en a pas la preuve. Une fois que le procès commence, Stolz doit être en mesure de prouver que Bauer a eu le livre interdit de cultistes

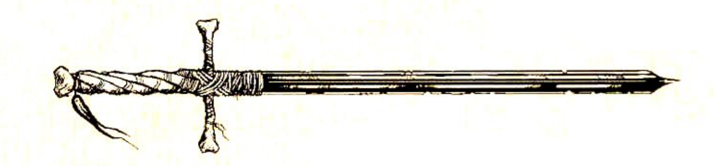


qu'il a tués et qu'il s'apprêtait à le remettre entre les mains des autorités. Selon Hoffer, les cultistes opéraient depuis *L'Épée et le Fléau*, près de la porte nord. Alors qu'Hoffer est impatient de trouver la preuve qui sauvera son ami, le grand capitulaire ne peut se permettre qu'il se rende sur les lieux. En ce moment, les membres de l'Ordo Fidelis attirent trop l'attention. Alors, il se tourne vers les PJ.

«Vous vous êtes montrés plein de ressources, et vous pouvez traverser la ville sans déclencher d'émeute. Allez à L'Épée et le Fléau et trouvez-y toutes les preuves possibles de l'activité d'un culte. Apportez-les ici, ou, si le procès a déjà commencé, sur la place d'Honneur.»

«Faites vite. Et souvenez-vous que de votre succès dépendent les vies de beaucoup et, peut-être, le destin de l'Empire.»

Avant qu'ils ne partent, le grand capitulaire use du sort *imposition des mains* pour soigner toutes les blessures des PJ. Ils auront besoin de toutes leurs forces et de toutes leurs ressources pour aider l'Église de Sigmar durant ces heures sombres. Recevoir le toucher guérisseur d'un grand prêtre de Sigmar est un honneur, et les personnages qui sont des fidèles de Heldenhammer doivent en être impressionnés en conséquence.



— CHAPITRE VI — L'ÉPREUVE DU FEU

Dans ce chapitre, les PJ doivent enquêter dans le lieu de culte d'une secte du Chaos situé dans les sous-sols de la taverne *L'Épée et le Fléau*, puis rapporter des preuves qui aideront à défendre Bauer. Là, ils retrouveront plusieurs traces de la confrérie du Crâne Rouge.

Ils devront ensuite se rendre rapidement à la place d'Honneur, où le procès est déjà en cours, et apporter les preuves au grand capitulaire Werner Stolz. Par la suite, ils seront amenés à assister aux révélations choquantes de Liebnitz, qui affirme que le culte de Sigmar a été corrompu par le Chaos.

LE PROCÈS DE BAUER

La dernière fois que Hoffer et Fisher avaient vu leur collègue Jakob Bauer, il allait enquêter dans une taverne appelée *L'Épée et le Fléau*, qui se trouve près de la porte nord. Bien qu'il n'ait trouvé aucune trace des cultistes qui empoisonnaient les puits de la ville avec de la malepierre, au milieu de ses investigations, Bauer tomba sur une secte du culte du Crâne Rouge.

Après un âpre combat, il fut poussé à la retraite, emportant avec lui quelques pièces à conviction prouvant l'activité du culte - dont une copie de l'ouvrage *Liber Chaotis*, un grimoire interdit utilisé par le Crâne Rouge dans ses dévotions maléfiques.

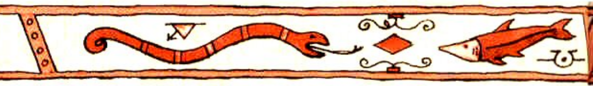
À quelque distance de la taverne, gravement blessé, Bauer s'évanouit et fut retrouvé, gisant dans une allée, par le guet de la cité. Voyant le livre blasphématoire en sa possession, les membres du guet en conclurent immédiatement qu'il était lui-même un cultiste, et il fut emmené au quartier général du guet. Là, il fut soigné suffisamment pour pouvoir endurer un interrogatoire et des dispositions furent prises pour son procès.

Peu de temps après, Hoffer fut arrêté par les agents du grand prêtre adjoint Liebnitz et subit un interrogatoire musclé dans le temple d'Ulric. Fisher, le troisième membre du groupe, parvint à éviter l'arrestation et trouva refuge dans le temple de Sigmar.

Malgré les efforts des interrogateurs du guet, Bauer refuse d'avouer qu'il est un adorateur du Chaos. Liebnitz a réclamé à plusieurs reprises auprès du commandant du guet Schutzmann que le répurgateur soit transféré dans le temple d'Ulric, sous le prétexte qu'il s'agit d'une affaire religieuse. Il espérait pouvoir utiliser des moyens plus musclés pour arracher à Bauer une confession, l'impliquant non seulement lui, mais aussi tout l'Ordo Fidelis, et suggérant ainsi que l'ensemble du culte de Sigmar serait noyauté par le Chaos.

Le procès va bientôt commencer ; les PJ n'ont guère de temps pour trouver des preuves suffisantes pour assurer l'acquittement de Bauer et la levée des accusations contre le culte de Sigmar. Il est temps de se rendre à *L'Épée et le Fléau*.







L'ÉPÉE ET LE FLÉAU

Hoffer et Fisher peuvent donner aux PJ la direction de *L'Épée et le Fléau* en se référant aux conversations qu'ils ont eues avec Bauer avant son enquête. Les natifs de Middenheim peuvent faire un **test de Connaissances générales (Empire) Assez facile (+10%)** pour savoir où se trouve la taverne, ainsi que pour se souvenir que l'endroit est peuplé de mercenaires en vadrouille et qu'il traîne une réputation de lieu mal famé.

Trouver la taverne

L'Épée et le Fléau est située dans le district de Neumarkt, dans une ruelle étroite débouchant sur l'allée Schwanger. Cet endroit contraste violemment avec ses environs ; le Neumarkt est une zone de classe moyenne, berceau de l'un des deux grands marchés de la ville, et rempli de nombreux petits ateliers et échoppes. Moins dangereuses que certains autres endroits de Middenheim, ces quelques rues n'en sont pas moins guère fréquentables.

Le Neumarkt a sérieusement souffert du siège, même si la porte nord n'a pas été percée. Ceci est dû au soulèvement raté mené par les adorateurs de Slaanesh du culte du Sceptre de Jade, qui se réunissaient régulièrement dans une taverne d'une autre contre-allée, le fameux *Templier Débauché*. Les fidèles du Sceptre de Jade invoquèrent un groupe de démonettes de Slaanesh, qui répandirent le désordre dans les rues et les allées du Neumarkt avant d'être détruites par le guet, aidé des sorciers du Collegium Theologica.

L'Épée et le Fléau ne subit que des dégâts mineurs. La taverne est moins fréquentée que lors du siège, lorsque Middenheim débordait de troupes venues de tout l'Empire, mais elle reste encore une bonne adresse.

Gerhard Heller

Heller est un homme solide approchant de la quarantaine, avec des mèches noires de cheveux gras plaquées sur son crâne dégarni, et des cicatrices barrent son visage porcin à de nombreux endroits. Il considère les bagarres qui ont lieu dans sa taverne comme autant de désagréments occasionnels, et tente de vivre le mieux possible au milieu de tout cela. En secret, il est une recrue novice du Crâne Rouge. Un **test de Perception** réussi révélera qu'un certain nombre des cicatrices de Heller sont assez récentes. Certaines furent occasionnées lorsqu'il tenta de faire cesser une bagarre, mais d'autres proviennent des scarifications rituelles qui font partie de son initiation dans le culte.

~ GERHARD HELLER ~

Carrière : Aubergiste (ex-Bourgeois, ex-Soldat)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	36%	36%	40%	45%	36%	40%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	5	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel, kislevien), Marchandage +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool +10%



Talents : Acuité auditive, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur en affaire, Force accrue, Intelligent
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin) et dague
Dotations : vêtements communs, une bourse avec 15 pa

À l'intérieur de L'Épée et le Fléau

Rez-de-chaussée

La salle des fêtes occupe presque tout le rez-de-chaussée. C'est un grand espace ouvert, sans meuble d'aucune sorte. Gerhard Heller, le propriétaire, a tout bonnement arrêté d'acheter des meubles pour remplacer ceux qui étaient brisés dans les bagarres, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. Les seuls équipements notables sont le grand comptoir de bois et le râtelier de barriques qui se trouve derrière.

D'un côté du bar, une porte s'ouvre sur l'escalier extérieur qui mène à l'étage supérieur et sur les marches de pierre taillée qui descendent à la cave.

Les clients réguliers de *L'Épée et le Fléau* sont des membres du guet en fin de service et des gardes, ainsi que quelques mercenaires entre deux contrats. Les mercenaires se font rares ces jours-ci : la plupart d'entre eux ont suivi l'armée impériale à la poursuite des dernières forces du Chaos.

Les clients réguliers vont prendre ombrage de tous ceux qui ne font pas profil bas dans la taverne, ainsi que de tous ceux qui ennuient Heller, et même de tous ceux dont le visage ne leur revient pas. Les bagarres sont chose fréquente et les fauteurs de trouble sont en général battus et jetés inconscients dans l'arrière-cour. Par un accord tacite, les armes ne sont pas utilisées (même si des armes improvisées, telles que des chopes de métal, le sont souvent) mais si quelqu'un tire l'épée, il lui faudra en subir les conséquences.

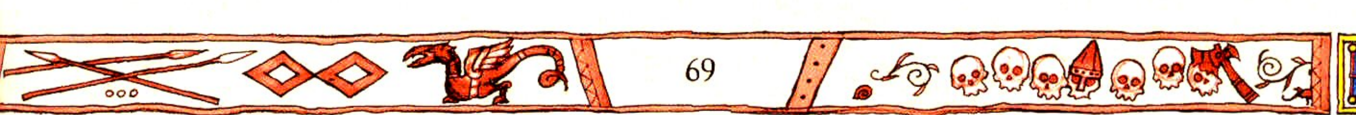
Si les PJ créent des ennuis à *L'Épée et le Fléau*, ils seront attaqués par un nombre égal de clients. D'autres viendront, jusqu'à ce que les PJ se soient occupés de deux fois leur nombre. Les clients n'offriront alors plus de résistance et feront en grognant ce que les PJ leur demanderont. Utilisez les caractéristiques des propriétaires (cf. 233 du livre de règle de *WJDR*) pour les clients de *L'Épée et le Fléau*.

Étage

L'étage est divisé en quatre pièces, desservies par un large vestibule.

Réserve

Cette petite pièce sans lumière contient du linge assorti et quelques-uns des meubles encore intacts ou non utilisés.



1ER ÉTAGE

Chambre de jeu
Réserve
Débarras
Chambre de Heller

LÉGENDE
Tonneaux
Barriques
Portes
Fenêtres
Judas (dans le mur)
Étagères
Ordures/Débris
Lit
Armoire
Broc et seau
Murs de pierre

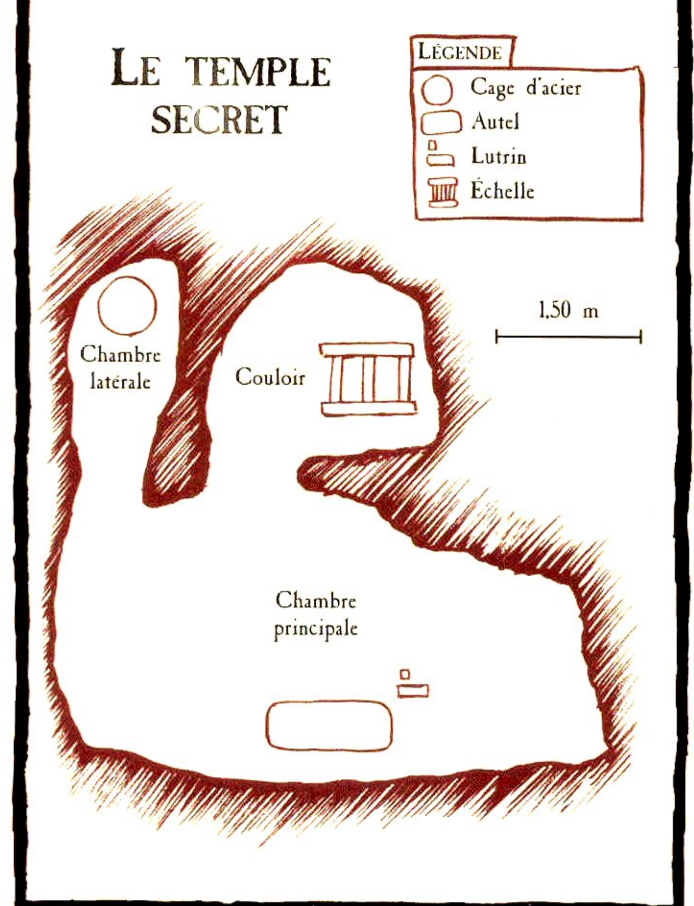
Salle

REZ-DE-CHAUSSÉE

CAVE

3 mètres

L'ÉPÉE ET LE FLÉAU



Chambre de jeu

Heller a installé cette salle pour distraire ses invités. C'est un pièce sans dessus dessous. L'appui de fenêtre est en haut, de chaises et un petit tapis sont cloués au plafond, alors qu'u plafonnier est installé au sol, et ainsi de suite. Même le sol a ét plâtré pour ressembler à un plafond. Quand un client boit tan qu'il en tombe inconscient, il est amené ici. Il se réveille pour s retrouver... au plafond. Heller et ses invités utilisent des juda cachés dans les murs (qui peuvent être détectés en réussissant u **test de Perception**) qui leur permettent de regarder les effort désespérés des ivrognes pour revenir sur le « sol » de la pièce.

Débarras

Cette pièce est encombrée de meubles cassés et autres débris. Sous la fenêtre se trouve un établi de bois sur lequel Heller redresse les bosses des chopes en métal utilisées dans les bagarres. Quelques chaises et tables ont été sommairement réparées, mais elles ne sont pas encore utilisables.

La chambre de Heller

C'est là que dort Heller. On y trouve un lit modeste mais confortable, une armoire de bois contenant des vêtements bon marché, un coin toilette avec un broc et un seau, ainsi qu'un coffret fermé contenant les économies de Heller (153 co, 2 pa, 11 s) dans une bourse de cuir. Ouvrir le coffret requiert de réussir un **test de Crochetage** ou un **test de Force Difficile (-20%)**.

La cave

La cave de *L'Épée et le Fléau* est taillée dans la roche de l'Ulricsberg. Quelques marches mènent du rez-de-chaussée à une petite salle encombrée de barriques et autres fournitures.

Des barriques vides sont empilées de telle manière qu'elles cachent un trou dans le sol. Une échelle aux barreaux d'acier permet de descendre plus bas. Un **test de Fouille** ou **de Perception** réussi permet de découvrir des traces passant en dessous des barriques. Cela permettra aux joueurs les moins imaginatifs de comprendre (en réussissant un **test d'Intelligence**) qu'un passage existe sous les barriques.

Le temple secret

Le trou dans le cellier mène à un étroit couloir creusé dans la roche, qui n'est autre que l'entrée d'un temple secret de la confrérie du Crâne Rouge. Les murs sont décorés de crânes et de runes de Khorne dans une matière brune qui ressemble de manière suspecte à du sang humain (et, pour la plus grande part, c'en est).

Couloir

Le couloir est juste assez grand pour deux personnages côte à côte. Dès qu'ils entendent que l'on bouge les barriques du cellier et que quelqu'un descend par l'échelle, les deux mutants de la chambre principale se ruent à l'attaque au coude à coude, bloquant le passage jusqu'à ce qu'ils soient tués.

En réussissant un **test de Perception**, les personnages pourront remarquer des traces de combats et des traces de sang sur le sol du couloir et sur les parties les plus basses des murs, comme si une bataille avait eu lieu ici les jours précédents.

Chambre principale

C'est dans cette chambre que se tiennent les rituels impies du Crâne Rouge. La pièce est dominée par un large autel fait de crânes empilés et liés entre eux par du sang séché. Une large traînée s'étend au sol tout autour de l'autel. À côté de celui-ci se trouvent les restes d'un lutrin, qui portait précédemment l'exemplaire du *Liber Chaotis* retrouvé en possession de Bauer. Une chaîne d'acier est accrochée à la colonne du lutrin et se termine par un maillon brisé : Bauer a coupé la chaîne d'un coup d'épée et le reste de celle-ci est toujours attaché au livre.

Dans la chambre principale, il y a également deux membres du Crâne Rouge, qui ont profité de mutations accordées par le Dieu du Sang. Incapables de se déplacer librement dans la ville, ils vivent désormais cachés ici. Comme vous l'avez vu précédemment, ils attaquent quiconque pénètre dans le temple, essayant de bloquer le passage pour éviter d'être débordés par le nombre.

Crocs et Griffes, mutants du Chaos

Les deux mutants ont encore l'air à peu près humain, même s'ils portent tous deux la marque de Khorne, faisant sur leur visage comme un tatouage. L'un d'eux a un faciès bestial et canin, et dispose d'une mâchoire de canidé ; les mains de l'autre sont armées de longues griffes aiguisées.

– Crocs et Griffes – Mutants de Khorne

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	28%	31%	32%	25%	27%	35%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	5	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Frénésie, Fuite, Résistance à la magie
Règles spéciales :
• *Mutations du chaos* : Crocs a les mutations aspect bestial et crocs, alors que Griffes a (cela ne surprendra personne) la mutation griffes, ce qui lui confère le talent Armes naturelles.
• *Hémorragie* : Griffes a été béni par Khorne ce qui le rend capable d'infliger d'incroyables blessures. Un personnage blessé par Griffes doit effectuer un **test d'Endurance** à chaque round jusqu'à ce que ses blessures soient soignées, soit par la compétence Soins, soit par magie. Pour chaque test raté, le personnage perdra 1 point de Blessures additionnel dû à la perte de sang (quels que soient l'armure ou le bonus d'Endurance).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : Crocs utilise ses crocs (BF-2, attribut précise) ou une arme à une main (massue) alors que Griffes utilise ce qui lui vaut son surnom (considéré comme une arme à une main).





Chambre latérale

Dans une petite chambre latérale, les PJ trouvent Johann Opfer, un jeune homme terrifié et ligoté dans une cage d'acier. Il peut être libéré en réussissant un **test de Crochetage**, ou un **test de Force Très difficile (-30%)**. Il a été kidnappé dans la ville et cela fait quelques jours qu'il est gardé ici. Il a assisté au raid de Bauer sur le temple et était destiné à être sacrifié pour «re-consacrer» le temple à Khorne après la «désacralisation» causée par le répurgateur. Une fois libéré, Johann raconte son histoire aux PJ. Vous n'aurez normalement pas besoin du profil d'Opfer, mais vous pouvez utiliser celui des propriétaires (cf. page 233 du livre de règle de *WJDR*), si nécessaire.

> ***«Oh, qu'Ulric et Sigmar soient loués, vous m'avez trouvé! Ils allaient me sacrifier! L'autre homme a dû vous envoyer!***
>
> ***J'ai juste jeté un coup d'œil sur lui, mais il était grand, habillé en armure, avec la chevelure pâle. Il avait un pistolet et une hache. Je ne crois pas qu'il m'ait vu. Il se battait comme un lion - ils ont fini par le vaincre, mais la dernière fois que je l'ai vu, il avait leur livre sacré sous le bras. Leur chef lui en voulait beaucoup. Il a dit que je serais sacrifié pour purifier leur temple à nouveau.»***

Johann Opfer est le témoin dont les PJ ont besoin pour prouver que Bauer n'est pas un cultiste, et que c'est de ce temple qu'il a emporté le *Liber Chaotis*. Tout ce qu'ils ont à faire est d'emmener Johann au tribunal, qu'il y raconte son histoire et identifie Bauer, et le répurgateur sera certain d'être acquitté.

LE PROCÈS

Les PJ auront quelques difficultés à prendre le chemin inverse, du temple clandestin jusqu'au temple de Sigmar. Quoi qu'il en soit, ils ne trouveront personne là-bas, vu que les préparatifs pour le procès ont déjà commencé sur la place d'Honneur.

On affiche complet

Quand ils arrivent à la place d'Honneur, les PJ découvrent que le guet a fermé toutes les rues avoisinantes. Deux membres du guet surveillent chaque entrée.

«Désolé, les amis», disent-ils alors que les PJ s'approchent. *«La place est pleine. Tout le monde veut voir le bûcher.»*

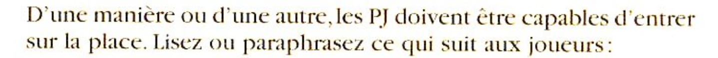
Les PJ peuvent essayer de passer les barrières de plusieurs manières pour se rendre au procès. Voici quelques idées sur les manœuvres les plus évidentes à effectuer; vous pouvez improviser s'ils tentent quelque chose d'original.

• **Essayer de négocier**: les PJ peuvent essayer de négocier avec les gardes pour s'approcher, en réussissant un **test de Charisme** (opposé à la Force Mentale de 31% des gardes). Si les PJ ont toujours le mandat que le commandant Schutzmann leur a donné dans le Chapitre I, le test devient Facile (+20%). Vous devez aussi vous préparer à modifier la difficulté du test en fonction de la qualité de l'histoire que les PJ inventent.

• **Passer en douce**: cela demande de réussir un **test de Déplacement silencieux**, qui s'opposera à la Perception des gardes (Intelligence 31%). Des diversions peuvent ajouter un bonus aux chances des PJ. Cela peut aller de +10% pour un personnage réussissant un **test de Baratin** en discutant avec les gardes de manière à détourner leur attention (Intelligence 31%) à +30% pour une diversion véritablement spectaculaire, tel qu'un départ d'incendie dans un immeuble voisin.

• **Forcer le passage**: les PJ auront alors à affronter les membres du guet. À chaque round, il y a 50% de chances que deux autres personnes (autant de chances que ce soit un bourgeois qu'un soldat) viennent en aide aux gardes.

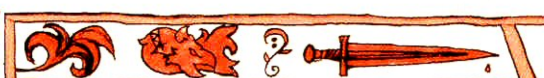
• **Passer par un autre chemin**: toutes les autres rues et allées autour de la place d'Honneur sont interdites, mais les PJ peuvent penser à utiliser les égouts ou les toits pour contourner les barrières. Comme montré sur le plan des égouts (page 27), un égout mineur passe sous la place, alors qu'un égout principal longe le côté sud, et qu'un autre égout en longe le côté ouest. Référez-vous à la page 27 pour les notes sur le système d'égouts. Passer par les toits ménage les narines, mais est plus dangereux; notez que Johann n'a pas la compétence Escalade.



La place d'Honneur

D'une manière ou d'une autre, les PJ doivent être capables d'entrer sur la place. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs:

> ***Il semble que tout Middenheim se soit rendu au procès. Les contours de la place d'Honneur sont bondés de monde, et c'est avec grande difficulté que vous parvenez à trouver votre chemin dans la foule, jusqu'à un endroit d'où vous voyez ce qui se passe.***
>
> ***Une haie de cordes et de piques entoure la partie intérieure de la place, avec des membres du guet disposés régulièrement pour assurer que personne ne puisse approcher. Sur le versant nord, avec le palais du graf en arrière-fond, sont assis les juges, sur une estrade de bois couverte d'un auvent. Vous reconnaissez le commandant du guet Schutzmann; à sa gauche est assise une femme au maintien royal, vêtue d'une robe blanche, et à sa droite, trois hommes, portant les attributs de magistrats. Ils parlent entre eux, attendant que le procès débute.***
>
> ***En face de l'estrade, vous voyez Bauer, enchaîné et flanqué de deux gardes à l'allure martiale, armés d'épées et de lances. Ses vêtements sont sales et tachés de sang mais, malgré sa condition et ses blessures visibles, il garde la tête haute.***
>
> ***Quelques personnes dans la foule ont commencé à lancer des fruits et autres projectiles, mais seuls les plus forts peuvent l'atteindre. Derrière Bauer, un bûcher a été dressé, de sorte que la sentence puisse être exécutée rapidement si le répurgateur est déclaré coupable.***
>
> ***À quelques pas de l'endroit où Bauer est détenu, des marches de bois mènent à une estrade, sur laquelle a été dressé un lutrin. C'est sans doute là que les témoins viendront apporter leurs témoignages. Sur la droite se dresse un pavillon où des officiels en habits d'apparat viennent prendre place sur des chaises. Vous reconnaissez, parmi eux, le grand capitulaire Werner Stolz et le grand prêtre adjoint Claus Liebnitz.***







Rejoindre Stolz

Si les PJ essaient de franchir la barrière de corde, ils seront repoussés par les gardes les plus proches. S'ils persistent à semer le trouble, d'autres membres du guet viendront s'occuper d'eux, jusqu'à ce qu'ils soient débordés par le nombre ou que le combat échappe clairement à tout contrôle ; dans ce cas, Liebnitz les dénoncera ouvertement comme des saboteurs adorateurs du Chaos, et ordonnera à six de ses gardes Teutogen (page 64) de s'occuper d'eux. Bien que Liebnitz n'ait donné aucun ordre, les Teutogen essaieront de tuer le moindre fauteur de troubles.

Le meilleur choix consiste à fendre la foule jusqu'à se rapprocher du pavillon, et faire parvenir, d'une manière quelconque, un message au grand capitulaire. Afin de donner à tout cela un caractère d'urgence, vous devriez forcer les PJ à faire des tests en rapport avec l'action (Charisme, Esquive, Intimidation, etc.) alors qu'ils essaient de se déplacer dans la foule compacte. Chaque test qui échoue signifie une bagarre qui éclate avec un ou plusieurs habitants de la ville, ce qui demandera un autre test réussi avant de pouvoir reprendre la partie. Il n'y a pas de nombre fixé pour ces tests : six à huit devraient suffire pour que les PJ atteignent leur objectif.

Cette partie de l'aventure est principalement destinée à forcer les PJ à trouver des solutions inventives pour se déplacer facilement dans cette foule compacte. Il y a plusieurs talents et sorts que l'on peut utiliser dans ce but, et vous devrez juger de leur efficacité au cas par cas. L'invisibilité, par exemple, peut permettre aux PJ de se déplacer sans être remarqués sur la place, mais sera totalement inutile dans un endroit envahi par la foule, vu que les PJ occupent toujours un espace physique. Une tentative pour repousser la foule en utilisant un sort tel que *visage d'épouvante* fera courir le risque de déclencher un mouvement de panique, dans lequel les PJ se feront sûrement piétiner par la foule. De plus, des membres du guet les confondront à coup sûr avec des séides du Chaos venus secourir l'accusé.

Escorter Opfer

Les PJ peuvent se montrer créatifs en se rapprochant de Stolz et en franchissant la foule. Parmi les options, ils peuvent essayer de rouler un message autour d'une pierre et de la lancer à ses pieds (il faudra dans ce cas réussir un **test de Capacité de Tir** ; toutefois cela pourra être interprété comme une tentative d'attentat contre la personne du grand prêtre par les membres du guet avoisinants), de s'approcher furtivement et de lui glisser un message à l'oreille, ou simplement de crier et de s'agiter jusqu'à ce qu'il s'aperçoive de leur présence. Vous devrez improviser les conséquences de ce que les PJ pourront inventer.

Quand il les voit, Stolz fait un signe discret à un prêtre novice, qui sort du pavillon par derrière et longe la barrière de cordages jusqu'aux personnages. Enfin, les PJ peuvent lui faire comprendre qu'ils détiennent les preuves dont il a besoin. Le novice revient à Stolz, et, en se penchant, lui murmure quelque chose à l'oreille. Stolz acquiesce et murmure quelque chose en retour. Après environ une minute, le novice revient, flanqué de deux gardes et escorte Johann et les PJ dans le pavillon. Stolz a quitté son siège et les attend.

~ PETITS SOUCIS ~

En plus du simple problème de traverser la foule, vous pouvez à loisir infliger d'autres désagréments aux PJ. Voici quelques exemples :

• **Pickpockets** : chaque fois que les gens se massent en foule, on y trouve ceux qui profitent de la précipitation et de la confusion pour soulager les gens de leurs biens. Le profil des pickpockets se trouve page 233 du livre de règle de *WJDR*. Si le personnage visé est immobile dans la foule, il n'y a pas de modification au test de Perception pour attraper un pickpocket sur le fait. Si la victime se déplace dans la foule, le mouvement et la bousculade requièrent de réussir un **test de Perception Assez Difficile (-10%)** pour surprendre le pickpocket sur le fait.

• **Fausses accusations** : si un PNJ proche d'eux a été volé par un pickpocket, les PJ pourront se retrouver accusés du crime, et entourés d'habitants de la ville en colère. Dans ce cas, un **test de Charisme** ou **d'Intimidation** sera nécessaire avant qu'ils ne puissent avancer à nouveau.

• **Gentil chien-chien** : pour un petit chien, une foule n'est ni plus ni moins qu'une forêt de chevilles à mordre et de mollets contre lesquels… hé bien… se laisser aller. Ces petits chiens ne peuvent pas blesser quelqu'un, mais ils sont assez ennuyeux. Dégager sa jambe de la morsure d'un chien est une action qui requiert un **test d'Agilité** ou **de Force Assez facile (+10%)**.

• **Glissade** : les gens dans une foule ne regardent que rarement où ils marchent, il est donc important de garder l'équilibre. Quiconque glisse ou tombe devra réussir un **test d'Agilité** pour se remettre debout avant d'être piétiné et de subir une touche infligeant 1 point de Dégât. L'armure ne compte pas, seul le bonus d'Endurance peut réduire ces dommages. Le test d'Agilité peut être répété une fois par round jusqu'à ce que le personnage se retrouve sur ses pieds.

• **Enfant perdu** : un jeune enfant, de 3 à 5 ans, a été séparé de ses parents dans la foule, et essaie de retrouver son chemin, poussant, donnant des coups d'épaule et criant le nom de sa mère. Même s'il n'inflige pas de dégâts, une poussée ou un coup de coude demande que la victime réussisse un **test d'Agilité**, sinon elle glisse et tombe, comme expliqué plus haut. Des personnages au grand cœur peuvent se sentir obligés de réunir parents et enfant, ce qui entraînera d'autres retards.

• **Dans tous les foyers** : un vendeur entreprenant distribue des mannequins de bois grossièrement sculptés portant le mot « sorcier » ou « hérétique » peint sur la poitrine. Chacun d'entre eux est livré avec une poignée de paille dans un petit sac pour que chacun puisse réaliser son bûcher miniature. « *Sorciers et hérétiques* », crie-t-il, « *une lune seulement ! Prenez-en deux pour les enfants ! Sorciers et hérétiques !* » Il se balade dans la foule et les acheteurs potentiels se dirigent vers lui : ils empêcheront peut-être les PJ d'avancer en se regroupant devant eux pour marchander, par exemple.





Celui-ci est ravi des nouvelles et semble extrêmement soulagé. Il dit à Johann qu'il sera son témoin surprise et avertit les PJ qu'il produira l'un d'entre eux, pour témoigner en faveur de Bauer. Il leur dit qu'il veut leur témoignage sur le temple du Crâne Rouge, mais qu'ils devront se retenir de parler d'Opfer. Stolz veut garder cette surprise pour lui.

Il ne reste plus que quelques instants avant le début du procès.

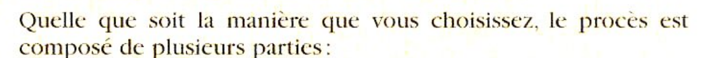
LES MINUTES DU PROCÈS

Après le raid mouvementé sur le repaire du Crâne Rouge, les formalités du procès en lui-même, dans lesquelles les PJ n'auront qu'un rôle limité, peuvent faire retomber l'ambiance. Cependant, c'est un tournant essentiel de l'aventure. Durant le procès, les joueurs découvriront que Liebnitz est derrière le vol de l'icône et qu'il fait mouvement pour dresser l'un contre l'autre les cultes de Sigmar et d'Ulric.

Vous pouvez gérer le procès de deux manières. Si vous voulez couper au plus court, vous pouvez vous en charger d'une manière narrative, expliquant les phases du procès aux joueurs, leur donnant une vue d'ensemble et leur accordant la possibilité de prendre l'initiative à des moments-clés. Si vous pensez que vos joueurs sont suffisamment doués pour un réel défi, vous pouvez leur faire jouer le procès. Vu que les PJ n'y ont qu'un rôle limité, les joueurs devront laisser de côté leurs personnages pour cette partie du jeu. Au lieu de leurs personnages habituels, ils revêtiront les rôles de divers participants au procès. Les Aides de jeu 4-7 fournissent des profils des personnages, avec des notes sur leur rôle, leur stratégie, leur discours. Vous, le MJ, contrôlerez le rythme du procès en jouant le commandant Ulrich Schultzmann, qui préside l'assemblée. Vous devrez peut-être revêtir d'autres rôles, en fonction du nombre de joueurs dans votre groupe.



Déroulement du procès



Quelle que soit la manière que vous choisissez, le procès est composé de plusieurs parties :

1. Ouverture du procès

Un héraut annonce l'ouverture officielle de la procédure. Le commandant Schultzmann dirige un panel d'experts, dont Evina Klug, grande prêtresse du temple de Verena à Middenheim ; Eberhardt Richter, premier maître de la loi de Middenheim ; Erich Kalzbad, deuxième maître de la loi de Middenheim ; et Hannes Brucker, troisième maître de la loi de Middenheim. Le grand prêtre adjoint Claus Liebnitz parle pour l'accusation, et le grand capitulaire Werner Stolz pour la défense. Si les PJ n'ont pas encore eu l'occasion d'échanger un mot sur Johann Opfer avec Stolz, ils pourront le faire à ce moment.

2. Plaidoiries d'ouverture

Liebnitz commence par étaler les preuves contre Bauer. En l'occurrence, qu'il a été trouvé avec un livre du Chaos interdit sur lui, ce que les membres du guet qui l'ont capturé attestent. La nature chaotique de l'ouvrage est prouvée par les experts du Collegium Theologica. Werner Stolz défend Bauer, insistant sur ses années de fidélité indéfectible au service de l'Église de Sigmar, son statut de répurgateur et son appartenance à l'Ordo Fidelis.

3. Témoignages

À ce stade, divers témoins sont interrogés par Liebnitz et Stolz. Bauer donne sa version de l'histoire et ceux qui l'ont arrêté donnent la leur. Au moins l'un des PJ est convoqué par Stolz pour témoigner du comportement de Bauer, peut-être aussi pour dire à la foule comment il les a aidés à lutter contre les hommes-bêtes lors de leur périple en forêt. Les PJ peuvent également témoigner du fait que le culte du Chaos opérait dans les sous-sols de *L'Épée et le Fléau*.

4. La première surprise

À ce moment, Stolz produit Johann Opfer, dont le témoignage vient renforcer l'histoire de Bauer dans les moindres détails.

5. La seconde surprise

Liebnitz appelle alors le grand capitulaire Stolz lui-même à la barre des témoins, et lui demande de confirmer qu'une icône de Sigmar a récemment été volée dans le temple. Il produit soudain l'icône, la retourne pour montrer à la foule le symbole de Khorne gravé dans son dos et affirme que toute l'Église de Sigmar est infestée par le Chaos !

6. Pandémonium

Les implications de la révélation sur la corruption de l'Église de Sigmar causent une hystérie collective. La foule devient folle et s'attaque aux membres du guet. Le procès cesse brutalement alors que le commandant Schutzmann ordonne à ses troupes de



rétablir l'ordre, pendant que les dignitaires désertent la place. Les PJ auront à se battre pour trouver leur chemin dans la foule. Dans la confusion, Johann Opfer disparaît.

Récit du procès

Si vous choisissez la manière narrative, examinez les Aides de jeu 4-7 qui fournissent les arguments des différentes parties, ce qui vous permettra de les résumer à vos joueurs. Les PJ peuvent mener différentes actions durant le procès, comme indiqué dans la section **Déroulement du procès**. En fonction de l'humeur et de la nature de vos joueurs, vous pourrez couper dans cette partie, ou bien leur donner une explication plus détaillée de son déroulement.

Interprétation du procès

Si vos joueurs veulent jouer le procès, vous devez assigner un rôle à chacun d'eux. Les Aides de jeu 4-7 fourniront les détails de chacun des personnages, qui sont : le grand prêtre adjoint Liebnitz, le grand capitulaire Stolz, le répurgateur Jakob Bauer et le témoin surprise Johann Opfer. Si vous avez plus de quatre joueurs, l'un d'eux, ou plusieurs, peuvent jouer les PJ apportant leur témoignage en faveur de Bauer au procès.

Début du procès

Vous pouvez lancer la procédure en lisant l'introduction. Cela donnera aux différents joueurs un aperçu du style du procès. Puis, le procès suivra le cours énoncé dans la section **Déroulement du procès**.

Un coup de trompette retentit sur la place d'Honneur et la foule se tait alors que le héraut parle depuis l'estrade.

«Citoyens et nobles gens de Middenheim, prenez note!», crie-t-il. «Voici que commence le procès de Jakob Bauer, d'Altdorf, pour le très répréhensible crime d'hérésie, pour intelligence avec les forces du Chaos, et pour trahison à l'encontre de notre haut seigneur, le graf Boris Todbringer - qu'Ulric le protège! Tous ces crimes déjà cités ayant été perpétrés à Middenheim, durant les deux derniers jours!» Le héraut se tourne vers les gardes veillant sur Bauer.

«L'accusé est-il présent à la cour?», demande-t-il d'une manière rhétorique.

«Oui!» répondent les membres du guet à l'unisson. Bauer ne dit rien, ignorant la pluie soudaine de projectiles. Élevant la voix au dessus des clameurs de «Qu'on le brûle!», le héraut continue :

«L'accusé sera jugé par le très sage et très érudit conclave dirigé par le noble Ulrich Schutzmann, commandant du guet de la cité de Middenheim, exerçant par délégation spéciale l'autorité du graf Boris Todbringer en son absence de la cité. Evina Klug, grande prêtresse du temple de Verena à Middenheim, son excellence Eberhardt Richter, premier maître de la loi, son excellence Erich Kalzbad, deuxième maître de la loi de Middenheim, et son excellence Hannes Brucker, troisième maître de la loi de Middenheim.» Le héraut se tourne vers les officiels.

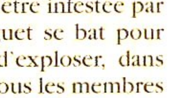
«Les juges sont-ils présents à la cour?», demande-t-il.



«Oui!», répondent-ils. La foule les acclame pendant quelques minutes.

«Que le procès commence!», s'exclame alors le héraut.

Le procès se conclut



Une fois que Liebnitz accuse l'Église de Sigmar d'être infestée par le Chaos, la panique s'empare de la foule. Le guet se bat pour maintenir le calme dans la foule qui vient d'exploser, dans l'intention apparente de lyncher Bauer, Stoltz et tous les membres du culte de Sigmar sur lesquels ils peuvent mettre la main. Des bagarres éclatent entre les sigmarites et les ulricains. Des cris retentissent sur la place d'Honneur :

- *«Liebnitz est fou! Nous sommes dirigés par des fous!»*
- *«C'est un complot visant à provoquer des émeutes!»*
- *«Révolte!»*
- *«Hérésie! Les cultistes sont rentrés dans nos murs!»*
- *«Qu'on les pende!»*
- *«J'ai promis aux enfants qu'il y aurait un bûcher!»*
- *«Qu'on en finisse avec Sigmar!»*
- *«Qu'est-ce qu'il a dit?»*

À la fin, le commandant Schutzmann ordonne que la cour et tous ceux qui y sont associés, se retirent en sécurité à l'intérieur du palais du graf. Les PJ auront peut-être à lutter pour avancer au milieu de la foule, mais ils devront être capables de se mettre à l'abri au bout de quelques minutes.





– CHAPITRE VII –
LE CHEMIN DE LA CORRUPTION

Dans ce chapitre, les PJ se retrouvent à nouveau en possession du crâne d'airain. Cette fois-ci, ils doivent l'apporter secrètement au Collegium Theologica, où un expert en artefacts du Chaos constituera le seul espoir de le détruire une fois pour toutes. Ils sont confrontés à de nombreuses complications : le couvre-feu décrété dans la cité après les émeutes au tribunal ; la difficulté à se rendre au Collegium à une heure aussi tardive ; et, comme ils vont le découvrir, le fait que Liebnitz a anticipé les événements et pris le crâne dans le coffre où il était placé.

Le procès du répurgateur Jakob Bauer a dégénéré quand Claus Liebnitz, le grand prêtre adjoint du temple d'Ulric, a accusé Sigmar lui-même d'être un séide du Chaos, et son culte entier d'être basé sur un mensonge. Des émeutes éclatent à nouveau dans la cité du Loup Blanc ; le temple de Sigmar est entouré par la foule, et les gens soupçonnés d'être sigmarites sont lynchés dans la rue. Le commandant du guet Schutzmann déclare la loi martiale et impose à la cité entière un couvre-feu du crépuscule à l'aube. Comme la nuit tombe, un avis est placardé sur les portes du palais, annonçant que le procès continue en huis clos, et ce dès le matin suivant.

Les PJ seront admis à l'intérieur du palais s'ils disent qu'ils travaillent pour le grand capitulaire ; autrement, ce dernier les convoquera au palais pour s'entretenir avec eux.

UNE TRADITION MENSONGÈRE?

À l'intérieur du palais, les juges et autres personnages importants du procès essaient de compenser les effets de la bombe lancée par Liebnitz. L'icône est à la vue de tous, quoique sous bonne garde, et les experts du Collegium Theologica sont sommés d'attester de son authenticité. Les PJ ont l'opportunité d'examiner l'icône eux-mêmes, du moment qu'ils ne s'approchent pas trop près et n'y touchent pas.

Comme le disait Liebnitz, l'envers de l'icône porte le symbole du Crâne Rouge. L'atmosphère dans le palais est tendue.

«Ce n'est pas possible», affirme Stolz avec défiance. Il se tourne vers les PJ. «Aviez-vous remarqué ce symbole quand vous avez apporté cette icône à Middenheim?»

«C'est une catastrophe», lance la grande prêtresse de Verena. «Même si l'on prouve que c'est un faux, l'Empire s'écroulera si la rumeur se répand! Liebnitz, à quoi pensiez-vous quand vous avez rendu cela public?» Le grand prêtre lui lance un regard moqueur.

«Ma chère Evina», répond-il sur le ton de l'humour, «conseilleriez-vous que l'on taise la vérité? Qu'est-ce que dirait votre divine maîtresse?»



«Vous appelez ça la vérité?» Stolz explose de frustration. «Une abomination, voilà ce que c'est! Peinte par un hérétique - qui j'espère sera dûment puni - pour jeter la calomnie sur notre seigneur Sigmar et détruire l'Empire!»

«Allons, allons, Stolz.» Liebnitz pose une main presque affectueuse sur son épaule. «Les fils du Loup Blanc protégeront l'Empire. Les chevaliers, les gardes Teutogen, la confrérie de la Hache - ils guideront le reste d'entre vous vers la grandeur, dans les pas d'Ulric. Bien entendu, votre temple devra être fouillé et la corruption arrachée à ses racines. Malheureusement, le grand théogoniste devra se retirer pour avoir laissé une telle hérésie fleurir sous son autorité. Il devra être remplacé par quelqu'un au sang teutogen pur...»

«C'est donc cela?», siffla Stolz. «Vous ne faites cela que par ambition?» Liebnitz le réduit au silence d'un geste.

«Le chef d'un groupe d'hérétiques devrait accuser avec prudence», dit-il. «Mais n'ayez pas peur. Je suis sûr que les inquisiteurs auront de la sympathie pour votre cas. J'irai même jusqu'à témoigner en votre faveur et vous trouver un emploi dans le temple. Bien entendu, vous ne serez pas autorisé à prêcher, mais je suis sûr que la bibliothèque ou les étables...»

Il ne peut finir sa phrase car la main de Stolz s'est refermée sur sa gorge. Les témoins séparent les deux hommes et Schutzmann les renvoie tous deux dans les appartements préparés à la hâte pour eux.

Une nuit blanche

Après que Stolz et Liebnitz se sont retirés pour la nuit, des arrangements ont été pris pour accommoder chacun des participants au procès. Les PJ font partie de l'entourage du grand capitulaire Stolz et sont reçus dans une série de chambres préparées pour la faction sigmarite. Les personnages nobles recevront des chambres particulières; les autres seront installés ensemble dans des chambres ordinairement réservées aux serviteurs de dignitaires en visite. Stolz prend le temps de remercier les personnages pour leurs actions. Sans le témoignage d'Opfer, Bauer aurait déjà été brûlé.

Une visite surprise



Peu de temps après, on frappe à la porte des PJ. Le père Ranulf du temple d'Ulric se tient devant l'entrée, tenant quelque chose de gros enveloppé dans un drap.

«Puis-je vous parler?», demande-t-il, la voix basse mais pressante. «C'est très important.»

Quand les PJ le laissent entrer, il dévoile ce qu'il porte: les PJ reconnaissent le coffret dans lequel a été placé le crâne d'airain par sécurité, quand ils l'ont rapporté de la tombe du champion du Chaos Kazron Crachesang, dans le **chapitre 2**.

«Cette chose doit être détruite», dit-il. «Elle est bien trop dangereuse pour qu'on la garde ici. Depuis que vous l'avez rapportée, je sais que je peux vous faire confiance. Portez cette boîte au Collegium Theologica et demandez à voir le professeur Albrecht Zweistein. Donnez-lui ce mot - cela explique tout. Avec de la chance, il saura quoi faire.

Si les PJ demandent au père Ranulf pourquoi il ne va pas porter le coffre lui-même au Collegium, il se tortillera sur sa chaise, l'air gêné.

«Je dois rester ici», dit-il, «et faire ce que je peux pour maintenir la paix. Je savais que Liebnitz et sa confrérie de la Hache étaient des extrémistes, mais je ne pensais pas que ça irait si loin. Je dois garder un œil sur tout cela et faire ce que je peux pour empêcher tout ce désordre de se transformer en une guerre ouverte de religion.»

Le père Ranulf insiste pour que la boîte soit apportée au professeur Zweistein immédiatement, même si le commandant du guet a placé toute la ville sous couvre-feu. Il semble avoir peur que quelque chose de terrible ne se produise si le crâne n'est pas détruit immédiatement.

LA TÊTE DANS LE COFFRE

La dernière fois que les PJ ont vu le crâne d'airain, le père Ranulf l'avait placé dans le coffre magique qui annulait ses pouvoirs et le rendait inerte. Le coffre avait été remis au grand prêtre adjoint Claus Liebnitz, qui devait décider quoi en faire.

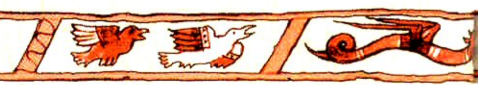
Comme les PJ l'ont déjà vu, Liebnitz est un membre d'une faction teutogen extrémiste au sein du culte d'Ulric, appelée la confrérie de la Hache. Comme ils doivent encore l'apprendre, la confrérie a été pervertie de l'intérieur par un groupe secret appelé le Crâne Rouge dont Liebnitz est le chef. Ce groupe a transformé en secte adoratrice de Khorne la confrérie autrefois protectrice de l'Empire. Depuis, Liebnitz échafaude des plans qui porteront leurs fruits dans le chapitre suivant. Pour cela, il a besoin du crâne d'airain pour accomplir ses desseins. Dès que la boîte fut en sa possession, il en retira l'artefact et le cacha dans ses appartements du temple d'Ulric, avec d'autres équipements nécessaires à un rituel blasphématoire du Chaos.

La boîte, cependant, n'est pas restée vide longtemps. Fou de colère après l'apparition du témoin surprise (l'ancienne victime sacrificielle) Johann Opfer, Liebnitz ordonna qu'il fût tué, chose facile dans la confusion qui suivit la fin du procès. Quand les tueurs lui apportèrent la tête d'Opfer, il la plaça dans le coffre qui contenait le crâne d'airain, d'une part parce qu'il cherchait un endroit où dissimuler ce sinistre trophée, d'autre part parce qu'il a un sens macabre de la mise en scène - après tout, le coffre était censé contenir un crâne. C'est donc la tête d'Opfer, non le crâne d'airain du Chaos, que les PJ vont apporter à leur insu au Collegium Theologica.

L'intérêt du grand prêtre adjoint pour le crâne d'airain a commencé à inquiéter le père Ranulf, qui s'était attendu à ce qu'il le détruisît sur le champ. Son discours enflammé au procès a rendu son subordonné, naguère dévoué, encore plus méfiant. Ayant entendu l'histoire des PJ sur ce que le crâne avait fait quand ils l'avaient rapporté à Middenheim, le père Ranulf craint que le crâne n'ait pris d'une manière ou d'une autre le contrôle du grand prêtre adjoint Liebnitz, et ne l'utilise pour répandre la dissension religieuse à Middenheim. Le père Ranulf n'a aucune idée des liens entre Liebnitz et le culte de Khorne. Il a donc volé le coffre - qui, à son insu contient la tête d'Opfer en lieu et place du crâne d'airain - et demande aux PJ de consulter un professeur du Collegium Theologica, et de veiller à sa destruction.









Fuite au clair de lune

Rapporter la boîte au Collegium Theologica peut être aussi simple ou aussi compliqué que vous le désirez. Le voyage peut se réduire à quelques jets de dés pour éviter les patrouilles du guet, ou peut être joué en détail, en utilisant la carte de la cité et les notes disponibles dans la première partie du livre.

Middenheim la nuit

Le commandant Schutzmann a su tenir sa parole et a imposé un couvre-feu, du crépuscule à l'aube, sur toute la ville. Le guet de la cité patrouille dans les rues, surveillant les troubles générés après les émeutes sur la place d'Honneur. Mais les patrouilles du guet ne sont pas les seuls dangers que peuvent rencontrer les PJ.

La patrouille du guet

Une patrouille standard comprend six hommes. La nuit, deux membres de la patrouille portent des lanternes sur des perches. Les autres sont armés d'arbalètes. Si une patrouille voit quelqu'un dehors après le couvre-feu (mis à part bien sûr une autre patrouille), elle donne d'abord un avertissement et une sommation et, si les suspects ne se rendent pas immédiatement, elle ouvre le feu. Les PJ peuvent soit éviter les patrouilles, soit les convaincre qu'ils sont exemptés de couvre-feu. S'ils disposent toujours du mandat du commandant Schutzmann, cela leur sera d'une grande aide.

En plus des patrouilles dans les rues, le guet a circonscrit le temple de Sigmar pour le protéger d'autres attaques de la foule, comme celle qui avait suivi l'accusation de Bauer. Un périmètre similaire a été dressé autour du palais, pour les mêmes raisons ; toute la cité sait que le répurgateur accusé et les juges sont à l'intérieur. Personne - pas même les PJ avec leur mandat signé du commandant du guet lui-même - n'est autorisé à franchir l'un de ces périmètres, quelle qu'en soit la raison. Le premier défi des PJ sera de sortir du palais sans se faire remarquer.

Les affaires, c'est tout...

Les barons du crime de Middenheim ont conclu des arrangements de longue date avec le personnel du guet et considèrent leurs affaires comme étant plus importantes que le couvre-feu. Il est possible que les PJ tombent sur un groupe de trois ou quatre individus lourdement équipés (des hommes de main, des racketteurs ou un mélange des deux) qui s'occupent de leurs affaires à la nuit tombée. Ils sont peut-être dehors pour collecter les paiements «d'assurance» des commerçants locaux ou pour exprimer leur déception d'en voir certains prendre leur temps pour payer. Ils peuvent aussi s'occuper de nombreuses autres activités louches.

Dans l'ensemble, ils se contenteront d'ignorer les PJ, du moment que ceux-ci les laissent tranquilles. Cependant, si les PJ s'en mêlent ou sont témoins d'un crime, les racketteurs attaqueront. Si les PJ ne font pas attention, ils peuvent se faire de puissants ennemis dans les bas-fonds de Middenheim.

L'ennemi souterrain

Les PJ ont déjà découvert que les skavens sont très actifs sous la cité du Loup Blanc, et qu'il y a peut-être plusieurs groupes poursuivant des buts différents. Leurs agents peuvent s'activer à la surface, sous couvert de l'obscurité, et les PJ peuvent tomber sur eux.

Des rencontres avec des skavens doivent être préparées par vous avec grand soin. Même si les PJ ne le savent pas, cette aventure s'approche de sa résolution et les choses peuvent vraiment mal tourner si les PJ sont entraînés par les skavens sous la ville, alors que la véritable menace, c'est Liebnitz à la surface.

La justice dans la rue

Les accusations proférées par le grand prêtre adjoint Liebnitz au procès de Jakob Bauer ont nourri le feu de la dissension religieuse à Middenheim, dressant voisins contre voisins. Les habitants de la cité les plus échauffés vont s'arranger pour éviter les patrouilles du guet et s'engager dans des luttes religieuses du type même de celles que le couvre-feu est censé empêcher.

Ces activités peuvent aller de l'action relativement inoffensive (griffonner les murs du voisin d'insultes comme «hérétique») à l'acte potentiellement mortel (brûler la maison dudit voisin, par exemple). De surcroît, les membres les plus belliqueux de chacune des factions prendront sur eux de brûler le temple du camp opposé, ou à tout le moins de l'endommager le plus sévèrement possible. Le commandant Schutzmann a prévu cette éventualité et a posté des gardes supplémentaires aux temples de Sigmar et d'Ulric, pour prévenir ce genre d'attaques.

Alors qu'ils trouvent leur chemin dans la ville, les PJ peuvent croiser des maisons brûlées, des cadavres lynchés et d'autres signes d'une violence religieuse, ou se trouver mêlés à un événement en cours de réalisation. Si certains d'entre eux portent des signes ostensibles de leur appartenance au culte de Sigmar (comme les marteaux en argent offerts au début du scénario par





les prêtres lors de la remise de l'icône), ils peuvent attirer les ennuis sur eux, du jet de brique depuis une allée sombre, à la foule en furie, avide de lynchage, qui bloque leur chemin.

Zone interdite

Dans certains coins de la ville, les riverains ont fermé le quartier avec des barricades improvisées pour en protéger l'accès. Les barricades sont dirigées par des bourgeois locaux (certains disposent d'un entraînement militaire) et personne n'est autorisé à rentrer ni sortir. Techniquement, c'est en contradiction avec le couvre-feu, mais le guet a des soucis plus sérieux que de s'occuper de citoyens qui essaient de protéger leurs foyers.

Les plus organisés sont les nains de la cité. Les maisons des nains et leurs environs ont été fortifiés à la hâte. Des combattants armés d'arbalètes et d'armes à feu sont postés sur les toits, guettant le moindre trouble.

Si les PJ trouvent une zone interdite sur leur route vers le Collegium, ils auront à s'expliquer très rapidement pour pouvoir être admis. Sinon, ils devront tout simplement faire le tour de la zone fermée. Puisque la distance entre le palais et le Collegium Theologica est courte et le chemin relativement droit, les zones interdites peuvent être utilisées, si vous le désirez, pour forcer les PJ à suivre un parcours plus tortueux et à faire davantage de rencontres.

LE COLLEGIUM THEOLOGICA

Une fois que les PJ ont atteint le Collegium Theologica, ils doivent trouver un moyen de rentrer et de retrouver le professeur Zweistein. L'institution est fermée pour la nuit, et des vigiles (des membres du guet à la retraite, équipés d'une armure de cuir et armés de lourds bâtons comptant comme des gourdins) ont été postés à chaque entrée. À moins que les PJ n'aient de lettre de créance (comme par exemple le mandat du guet qu'ils ont reçu au **chapitre 1**) ou des contacts au plus haut niveau, ils devront éviter les vigiles, rentrer par effraction, ou bien risquer la colère du guet en attendant dehors que les portes s'ouvrent au petit matin.

Trouver le professeur Zweistein

Une fois que les PJ ont rejoint les murs du Collegium, il leur reste plusieurs manières de retrouver le professeur Zweistein. Comme leur voyage depuis le palais, cela peut être joué dans le détail (ce qui vous demandera de faire une carte de l'intérieur du Collegium), ou peut se réduire à quelques jets de dés, en fonction de votre bon vouloir ou du style de vos joueurs. Voici quelques-unes des choses les plus évidentes que les PJ peuvent entreprendre :

Lire les signes

Le hall d'entrée du Collegium comprend un grand tableau d'affichage à l'usage des gardiens des portes (qui sont profondément fatigués de donner la direction aux visiteurs et aux nouveaux étudiants), montrant l'emplacement des principaux amphithéâtres et des appartements privés des membres principaux du personnel. Le tableau montre les appartements du professeur Zweistein au troisième étage, et les PJ peuvent essayer de retrouver leur chemin dans le labyrinthe de couloirs et d'escaliers avec un **test d'Orientation** réussi.

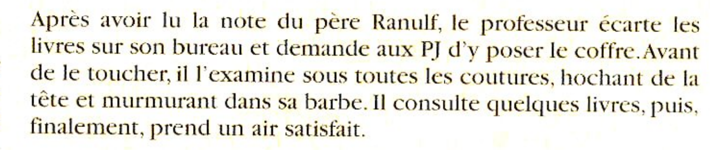
Si vous voulez rendre les choses plus difficiles, il y a plusieurs possibilités. Le hall d'entrée peut se situer loin de l'endroit par lequel les PJ arrivent, surtout s'ils sont obligés de pénétrer les lieux par effraction.

Demander son chemin

Comme d'autres institutions similaires, le Collegium Theologica a ses propres forces de l'ordre, qui ont pour double devoir de se débarrasser des étudiants turbulents et de maintenir la sécurité de l'immeuble. Ces « vigiles », comme on les appelle, sont souvent des membres du guet à la retraite ; ils ont un profil déterminé, une armure de cuir (portée sous la robe du Collegium) et un lourd bâton (arme à une main). Reconnus pour leur absence totale d'humour, les vigiles ont vu des choses qui rendraient fou le plus imaginatif des mortels, et déjà entendu toutes les excuses et les mensonges que l'ingéniosité humaine peut inventer. Les tests de Baratin, de Charisme et autres tests similaires seront effectués avec un malus de -20% quand on leur parle. Selon la plupart des étudiants, leur devoir principal consiste à empêcher quiconque de s'amuser.

Le hall d'entrée et d'autres zones clés du Collegium sont sillonnés par des vigiles à la recherche du moindre trouble. Les PJ auront vraiment besoin d'une histoire bien crédible pour passer devant les vigiles saisonniers du Collegium, jusque dans les appartements privés d'un membre du personnel, à cette heure de la nuit. Leur meilleur atout serait de ressembler le moins possible à des étudiants, l'ennemi naturel des vigiles.





Boulot d'infiltration

Une autre possibilité consiste à trouver quelqu'un qui sait où aller dans le Collegium, et de s'en servir comme guide. Si l'un des PJ a une carrière qui lui a valu de passer du temps à étudier dans le Collegium (par exemple, Apprenti sorcier, Étudiant, Initié, Noble, Scribe, ou ce que vous jugerez approprié), ils sauront trouver leur chemin jusqu'au professeur Zweistein, après un **test d'Orientation** réussi. C'est également vrai de tout étudiant ou érudit que les PJ peuvent persuader de les aider. L'alcool est une tentation toujours aussi efficace pour les étudiants, et la promesse d'accéder à une obscure sagesse fonctionnera sur les érudits. Presque n'importe quel érudit du Collegium sera tenté par la possibilité d'être le premier à étudier le tome interdit qui fut trouvé en possession de Bauer - mais les PJ devront se montrer convaincants quand ils promettront qu'ils peuvent satisfaire cette curiosité. Bien entendu, être convaincant et dire la vérité n'est pas toujours la même chose…

À bon port

Quand les PJ rejoignent enfin les appartements du professeur Zweistein, ils le trouvent réveillé (quelle que soit l'heure), absorbé par l'étude d'un vieux manuscrit.

Contrastant avec le stéréotype de l'érudit, le professeur Zweistein a la trentaine, est très bien habillé et est un fin observateur. Il a les manières brusques d'un entrepreneur, ne perdant pas de temps avec ceux qui sont moins intelligents ou moins cultivés que lui. Il mesure 1,70 mètre, est de constitution moyenne, avec des cheveux châtains et des yeux bleus perçants.

– PROFESSEUR ALBRECHT ZWEISTEIN –

Carrière : Érudit (ex-Étudiant)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	30%	25%	30%	43%	50%	38%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	2	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (histoire +10%, magie, théologie), Connaissances générales (nains, Empire +10%), Lire/écrire +10%, Évaluation, Fouille, Langue (classique +10%, langage sombre, reikspiel, tiléen), Perception +10%, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité visuelle, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Sang-froid
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : robes de l'académie, matériel d'écriture, livres

Après avoir lu la note du père Ranulf, le professeur écarte les livres sur son bureau et demande aux PJ d'y poser le coffre. Avant de le toucher, il l'examine sous toutes les coutures, hochant de la tête et murmurant dans sa barbe. Il consulte quelques livres, puis, finalement, prend un air satisfait.

> ***« Bien », dit-il. « Tout à l'air normal. J'imagine que l'objet est à l'intérieur, et que la fonction de ce coffre est de le rendre inactif ? Oui. Fort bien. Bon… jetons un œil. »***
>
> ***Il ouvre le coffre avec précaution, puis soulève un sourcil interrogateur.***
>
> ***« Vous avez apporté cela directement de chez le père Ranulf ? », demande-t-il. « Vous êtes absolument sûrs que personne n'a eu l'occasion de s'en approcher ? »***

Si les PJ répondent par l'affirmative, il leur désigne le contenu d'un geste.

> ***« Alors peut-être pourrez-vous m'expliquer pourquoi il y a une tête humaine au lieu d'un crâne d'airain ? »***

Si les PJ regardent à l'intérieur, ils voient bien que le professeur ne s'est pas trompé. Pire, ils reconnaissent la tête : c'est celle de Johann Opfer, le témoin vedette du procès…

Et maintenant ?



Les joueurs auront besoin d'un peu de temps pour comprendre les implications de cette découverte, et vous pouvez librement utiliser le professeur Zweistein pour les aider. Son esprit vif et logique a assemblé les pièces du puzzle au moment où il a vu la tête.

> ***« Je reconnais cet homme », dit-il. « Il a apporté des preuves au procès, cet après-midi. Cela ne me surprendrait pas si le grand prêtre adjoint a poussé ses accusations ridicules vers une conclusion des plus dramatiques. J'aimerais franchement voir cette icône qu'il prétend preuve de ses investigations.***
>
> ***Vu que ce coffre a été en sa possession et qu'il avait de fortes raisons de vouloir la mort de ce malheureux, on peut supposer sans peine qu'il a placé la tête ici - sans doute après qu'un assassin la lui eut apportée pour preuve que ses ordres ont été exécutés.***
>
> ***En dépit de tout cela, il est clair que le crâne d'airain dont il est question dans cette note n'est pas dans ce coffre. Ce qui veut bien entendu dire qu'il est ailleurs. Vu que le grand prêtre adjoint est la dernière personne connue à s'en être occupé, nous devons en conclure qu'il est encore en sa possession. Puisqu'il l'a retiré de son coffre, il est fort vraisemblable qu'il compte l'utiliser d'une manière ou d'une autre - et plus tôt que tard. Était-il encore dans le palais quand vous l'avez quitté ? »***

Soudain, une entrevue avec le grand prêtre adjoint Claus Liebnitz semble vitale. Et vite !






– CHAPITRE VIII –
LA VÉRITÉ AU GRAND JOUR

Ce chapitre pousse l'aventure à son paroxysme. Les PJ regagnent précipitamment le palais pour découvrir que le grand prêtre adjoint Liebnitz et le crâne d'airain du Chaos n'y sont plus. Le prêtre est parti au temple d'Ulric, où il s'apprête à exécuter un horrible rituel destiné à libérer le démon prisonnier du crâne. Les PJ doivent faire route vers le temple et arrêter le rituel avant qu'il ne soit terminé.

UNE MACABRE DÉCOUVERTE

Ce chapitre commence là où s'est achevé le précédent, dans la chambre du professeur Zweistein au Collegium Theologica, où les PJ viennent juste de découvrir que le crâne d'airain a été retiré de son réceptacle et remplacé par la tête de Johann Opfer. Ils ont réalisé, peut-être grâce un petit coup de pouce du professeur, que Liebnitz possède probablement encore le crâne, et a sans doute l'intention de s'en servir à des fins innommables.

Le retour au palais

La première réaction des PJ sera sans doute de rebrousser chemin vers le palais. Ce faisant, ils auront à braver sur la route qui mène du palais au Collegium les mêmes risques et rencontres décrits dans le chapitre précédent. À partir de maintenant, vous êtes libre de détailler le voyage comme bon vous semble ; si les PJ pensent à demander au professeur de les accompagner, sa présence leur évitera tout ennui avec les vigiles au sortir du Collegium.

Arrivés au palais, les PJ peuvent tenter d'y entrer furtivement, ou bien aller à ses portes pour aviser les gardes qu'ils sont en mission pour le père Ranulf du temple d'Ulric.

Donner l'alarme

Si les PJ le demandent, les gardes pourront les informer que le grand prêtre adjoint a quitté le palais il y a une demi-heure, en compagnie de plusieurs adeptes. Lorsque les gardes l'ont interpellé sur le périmètre, il a déclaré qu'il retournait au temple d'Ulric afin de prier et de méditer sur ce qu'il conviendrait de faire en ces temps de crise. Les gardes du palais n'ont pas osé arrêter le prêtre principal de la ville (en l'absence d'Ar-Ulric) et personne n'a jugé bon de réveiller le commandant Schutzmann pour l'avertir de son départ.

En revanche, si les PJ se faufilent dans le palais sans se faire remarquer, ils n'entendront pas parler du départ de Liebnitz jusqu'à ce qu'ils présentent leur rapport au père Ranulf et lui apprennent que le crâne a disparu, remplacé par une tête tranchée. Le père Ranulf lui-même n'est pas au courant de tout




ceci; comme bon nombre de prêtres ulricains de haut rang, il dormait lorsque Liebnitz a quitté le palais. Quelques recherches révéleront que les seules personnes à avoir raccompagné le grand prêtre adjoint au temple étaient des membres de la confrérie de la Hache, la secte traditionaliste teutogen à laquelle Liebnitz lui-même appartient.

Un certain nombre d'options se présentent aux PJ une fois de retour au palais. Ils peuvent réveiller le commandant Schutzmann pour l'avertir du départ de Liebnitz. Il sera surpris et furieux de l'apprendre : il a donné l'ordre qu'aucune personne liée au procès ne quitte le palais jusqu'à nouvel ordre.

Si les PJ révèlent aussi à Schutzmann que le crâne d'airain a disparu et insinuent que le grand prêtre adjoint est secrètement un disciple du Chaos sur le point d'accomplir l'innommable dans le temple, il bredouillera d'incrédulité.

«Liebnitz? Un disciple du Chaos? C'est ridicule! Comment pourrait-il maintenir sa position de grand prêtre adjoint d'Ulric sans que personne ne s'aperçoive de rien? Ou alors vous réfutez l'accusation qu'il a lancée contre la foi de Sigmar en insinuant que tous les disciples d'Ulric sont corrompus? C'est dangereux de prononcer de telles paroles dans cette ville.»

Sans se soucier de tout débat théologique, Schutzmann enfile une robe de chambre et quitte ses appartements. Il ordonne au capitaine chargé de la protection du palais de rassembler le plus de gardes disponibles et de se tenir prêt à se rendre au temple d'Ulric. Ensuite, il appelle son valet pour qu'il l'habille et l'équipe. Il a l'intention de ramener Liebnitz et ses partisans au palais, de force si nécessaire. En tant qu'adjoint du graf, il ne prend pas à la légère le mépris du grand prêtre adjoint envers ses ordres.

Pendant ce temps, le père Ranulf se rend aux appartements du grand capitulaire et demande à lui parler de toute urgence. En terme de théologie et d'étiquette de cour, c'est un fait sans précédent et il lui faut du temps pour convaincre les adeptes des factions sigmarites de le laisser entrer. Les PJ peuvent l'y aider s'ils parviennent à trouver un prêtre qui sait qu'ils ont travaillé pour Stolz. Une fois qu'il obtient la permission d'entrer, le père Ranulf informe Stolz de la situation à propos de Liebnitz, y compris de ses soupçons que quelque chose de terrible se prépare.

Au temple

Toute cette effervescence au palais prend du temps, et il faudra au moins vingt minutes au commandant Schutzmann pour être prêt à mener les gardes du palais et les membres du guet au temple d'Ulric. Histoire de retarder un peu plus les choses, le père Ranulf et le grand capitulaire Stolz demandent tous deux la permission de les accompagner, et des disputes éclatent ; le commandant n'a pas l'intention de laisser vagabonder un autre troupeau de prêtres autour d'une ville sous couvre-feu pendant qu'il essaie de retrouver ceux qui se sont déjà fait la belle.

Le temps que le groupe officiel atteigne le temple d'Ulric, il sera déjà trop tard, vous devriez donc encourager les PJ à partir en avance plutôt que d'attendre. Les joueurs trouveront sans aucun doute ces retards frustrants et hésiteront à attendre ; mais si certaines réticences subsistent encore, vous devrez alors les presser d'aller au temple pour découvrir ce qui s'y passe par le biais du père Ranulf ou du grand capitulaire Stolz (voire les deux). Chacun d'entre eux s'inquiète de voir un temps précieux ainsi gâché pendant que le commandant Schutzmann rassemble son expédition et traite avec les différents groupes qui veulent s'y joindre.

Quelques retards

En plus des risques éventuels et des rencontres décrites dans le précédent chapitre, les PJ se rendront compte que toutes les patrouilles du guet qu'ils croisent ont tendance à tirer d'abord et à poser des questions ensuite. C'est parce que le grand prêtre adjoint a raconté à chaque patrouille qu'il a croisée qu'il s'enfuyait au temple d'Ulric pour sa sécurité après qu'un assassin sigmarite ait tenté de mettre fin à ses jours dans son lit.

Ces membres du guet sont maintenant convaincus que tous les sigmarites et, probablement, tous ceux qu'ils ne connaissent pas, sont des disciples potentiels du Chaos déterminés à détruire la ville, et il faudra les ordres directs du commandant Schutzmann pour les convaincre du contraire.

À l'extérieur du temple

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs lorsqu'ils atteignent le temple.

Tout semble calme aux alentours du temple d'Ulric. En vous approchant, vous voyez se découper sur le ciel nocturne le toit du grand hall, éclairé de l'intérieur par la lueur vacillante de la Flamme Sacrée d'Ulric. Un groupe de trois gardes patrouille à l'extérieur du bâtiment, suivi à quelques instants d'un autre, puis d'un autre. Ils semblent nerveux, brandissant leur lanterne pour fouiller la profondeur des ténèbres comme s'ils s'attendaient à être attaqués.

Le vent tourne soudainement et vos oreilles captent une bribe d'incantation. Le son est trop faible pour être clairement distingué à cette distance, mais il semble provenir de l'intérieur du temple. Presque au même moment, un éclair rouge éblouissant illumine le temple de l'intérieur et se déverse des fenêtres.

Deux patrouilles entières du guet surveillent le complexe du temple après avoir entendu l'histoire de Liebnitz. Ils font le tour du temple par groupes de trois, et environ 25 secondes s'écoulent avant qu'un groupe qui passe hors de portée de vue soit remplacé par le suivant.

Entrer à l'intérieur

Si les PJ sont prudents et utilisent un bon timing, ils devraient pouvoir éviter les gardes ou, au pire, éliminer discrètement un groupe avec des blessures minimes. Le commandant Schutzmann ne verra pas d'un bon œil qu'un personnage attaque l'un de ses hommes, quelles que soient les circonstances.

Liebnitz et ses disciples, qui sont tous des partisans du Crâne Rouge en plus d'appartenir à la confrérie de la Hache, ont condamné les portes du temple de l'intérieur, afin de s'assurer que le rituel ne soit pas interrompu. Inutile de préciser que les patrouilles du guet interpréteront toute tentative de forcer les portes comme une attaque contre le temple et réagiront en conséquence. Les PJ auront besoin d'un timing parfait et d'un bélier ou d'un sort très puissant pour entrer de cette manière.

Un **test de Perception** réussi permettra de découvrir un pan de mur peu élevé qui pourra être gravi grâce à un






Le temple d'Ulric

15 mètres

Le grand hall

La Flamme Sacrée

La tour (10 étages)

Logements

Offices et chapelles privées

La grande galerie

N

Porte principale

test d'Escalade réussi. C'est pour les PJ le meilleur moyen de rentrer.

À l'intérieur du temple

L'intérieur du temple est décrit dans la section **Après la tempête**, au début de ce livre.

Une fois à l'intérieur, les PJ peuvent clairement entendre que l'incantation provient du grand hall du temple, là où se trouve la Flamme Sacrée d'Ulric. Le son croît par paliers depuis les bribes tronquées portées par le vent que les PJ ont entendues à l'extérieur du temple, comme si le rituel approchait de son apogée. Un personnage doté de la compétence Langue (langage sombre) peut faire un test pour s'apercevoir que l'incantation est une invocation à l'attention de Khorne, le Dieu du Sang du Chaos.

Deux frères de la Hache sont en faction dans la grande galerie (voir la carte du temple ci-dessus) qui conduit au grand hall, et ils attaqueront tout intrus.

Les frères de la Hache

Ce sont des gardes d'élite Teutogen corrompus par le Chaos. À la différence des autres membres de la garde Teutogen, les guerriers de la confrérie de la Hache sont traditionnellement équipés d'énormes haches à deux mains au lieu de marteaux. Tout comme leurs compagnons dans le temple, ces deux-là ont repeint leur hache et l'insigne à tête de loup de leur manteau avec le dessin d'un crâne rouge. Ils perdent chacun 1 round à entrer en Frénésie (cf. *WJDR*, page 98) avant d'attaquer.

– Les frères de la Hache –

Carrière : Chevalier du Cercle Intérieur (ex-Chevalier, ex-Écuyer)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62%	45%	52%	46%	51%	36%	48%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	5	4	4	0	4	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Langue (langage sombre, reikspiel), Lire/écrire, Perception
Talents : Coups puissants, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue, Résistance aux poisons
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à deux mains (hache à deux mains)
Dotations : manteau avec le symbole du Crâne Rouge

Au-delà des deux gardes, on aperçoit clairement le grand hall au travers d'une grande arcade. À l'intérieur, cinq autres frères de la Hache encerclent la flamme d'Ulric ; chacun d'entre eux a remplacé l'insigne de la confrérie par la peinture du même crâne rouge. Le grand prêtre adjoint se tient au centre du cercle, vêtu d'une chasuble rouge et noire sans aucun rapport avec le culte d'Ulric. Le crâne d'airain pend à son cou, une lumière rouge sanglante s'écoulant de ses yeux. Le capuchon de sa robe est rejeté en arrière, révélant le dessin d'un crâne rouge peint sur son visage.

Le combat des PJ contre les frères de la Hache corrompus dans la grande galerie doit se révéler difficile, mais pas impossible. Ceux-ci doivent toutefois être des adversaires assez coriaces pour que les PJ se demandent comment ils vont pouvoir se charger de cinq autres psychopathes en armure, sans parler de Liebnitz lui-même. Pourtant, alors qu'ils livrent bataille aux gardes, les PJ voient le rituel se dévoiler, d'une manière qui devrait leur donner autant de soulagement que de souci.

Pendant que continue l'incantation, Liebnitz tire un grand poignard dentelé, avec un rubis taillé en forme de crâne qui orne sa garde. Doucement, il s'approche de l'un des membres du cercle d'incantation, et plonge la dague dans sa gorge. Le sang tombe en cascade sur Liebnitz alors que le cultiste s'écroule mollement, aspergeant de son sang le crâne d'airain et faisant briller ses orbites d'un feu plus intense encore. Liebnitz se déplace alors vers la silhouette suivante dans le cercle et la sinistre scène se répète à nouveau.

Liebnitz perd deux rounds pour achever chaque sacrifice de sang. En fonction du temps qu'il faudra aux PJ pour vaincre les frères de la Hache corrompus (ou s'y soustraire), il leur restera peut-être à affronter quatre frères ou moins dans le grand hall (voir leurs caractéristiques à la page 83). À noter qu'il ne peut plus avoir recours à la magie ; Khorne méprise les sorts et, comme il s'est tourné vers le Chaos, Liebnitz a perdu toute la magie divine d'Ulric qu'il détenait jusqu'alors.

Cependant, si les PJ mettent trop de temps à triompher des gardes, ou s'ils attendent bêtement que le sacrifice soit achevé, les choses tourneront au pire. La lumière qui se déverse des yeux du crâne commence à fusionner et à prendre une forme hideuse ; celle d'un sanguinaire, un démon du Dieu du Sang. Pendant qu'il commence à se matérialiser, Liebnitz s'écroule à terre dans un hurlement étranglé. Du sang coule de ses yeux et de sa bouche, et le démon passe un moment à le laper de sa longue langue barbelée. Sous les yeux des PJ, la créature devient totalement tangible. Les personnages dotés de la compétence Connaissances appropriée peuvent faire un test de compétence pour s'apercevoir qu'il s'agit là d'un spécimen particulièrement grand et puissant de son espèce.

Si les PJ parviennent à vaincre Liebnitz et les membres de son culte avant que le rituel ne s'achève, il s'effondre à terre dans une mare de sang créée par les sacrifices et le combat consécutif. Le crâne d'airain brille d'une lueur plus rouge que jamais, semblant aspirer le sang, et le démon se manifeste comme si le sacrifice avait été achevé.

– GRAND PRÊTRE ADJOINT – CLAUS LIEBNITZ

Carrière : Prêtre consacré (ex-Initié, ex-Prêtre)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	44%	45%	41%	38%	46%	54%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	2	6	0







Compétences : Charisme +20%, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire, magie, théologie +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Norsca), Équitation, Langage mystique (magick), Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins
Talents : Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Frénésie, Guerrier né, Mains agiles, Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Sociable
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (hache d'arme) et bouclier
Dotations : manteau avec le symbole du Crâne Rouge, crâne d'airain

– LE DÉMON DU CRÂNE –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	45%	50%	50%	55%	45%	50%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	5	5	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Intimidation, Langue (langage sombre), Langage mystique (démoniaque), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Frénésie*, Sans Peur, Vision nocturne
Règle spéciale :
• *Frénésie Immédiate :* le talent Frénésie du démon est un don de Khorne. Il ne perd pas un tour pour se mettre dans un état de frénésie mais la déclenche automatiquement à n'importe quel moment du combat.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes

Le démon du crâne combattra jusqu'à la mort. Si le combat tourne en défaveur des PJ, vous pouvez faire arriver des renforts sous la forme du commandant Schutzmann et d'une douzaine de gardes ou plus. Le père Ranulf et le grand capitulaire Stolz pourront être avec eux, puisqu'ils ont demandé à Schutzmann de les laisser les accompagner. C'est à vous de décider ; les renforts doivent être suffisants pour donner aux PJ une chance au combat, mais pas pour les sauver à coup sûr. Vous devez vous assurer que l'un des PJ donne le coup de grâce. C'est leur moment de gloire après tout.

Le démon est éliminé

Une fois le démon éliminé, il laisse s'échapper un hurlement à vous déchirer les tympans et s'évanouit dans un nuage de fumée rouge, qui se dissipe très vite. Le crâne d'airain noircit et éclate en morceaux.

Le moment de gloire des PJ s'interrompt lorsqu'ils s'aperçoivent que Liebnitz, bien que mortellement blessé, est toujours en vie. Toussant au travers d'une bouche pleine de sang, il croasse un rire sifflant.

La prophétie

> ***«Bande d'idiots!», glousse Liebnitz, alors que la vie s'écoule lentement de lui. «Vous ne pouvez pas vaincre la volonté du Dieu du Sang! Celui que vous venez d'anéantir n'était qu'une infime partie de l'essence de mon maître écarlate et, en détruisant sa forme matérielle, vous avez permis à cette part de lui de retourner au cœur du Chaos! Il existe deux autres reliques, chacune détenant une autre part de son essence et, lorsque les trois parties seront réunies, Xathrodox l'Écorcheur Rouge reviendra dans ce monde avec toute sa puissance, pour boire le sang des faibles et des mortels! Du sang pour le Dieu du Sang! Du sang…» Ses yeux se voilent enfin, et il s'effondre dans la mare rouge de son propre sang.***

Claus Liebnitz, grand prêtre adjoint du temple d'Ulric de Middenheim et maître secret du culte du Crâne Rouge, est mort, son sang se mêlant à celui de ses disciples sur le sol du grand temple.

La purification



Alors que les PJ se tiennent devant son corps sans vie, le grand feu d'Ulric s'épanouit en un bouquet de flammes d'un blanc argenté balayant tout sur son passage. Ulric, le dieu tutélaire de Middenheim, purifie son temple de la souillure du Chaos. Les corps de Liebnitz et de ses partisans sont entièrement consumés, sans laisser de trace, pas même un morceau de cendre ou une tâche de sang.

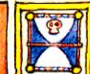
Le feu miraculeux ne fait aucun mal aux PJ, un fait que n'importe quel observateur doté de connaissances à propos de l'histoire de Middenheim (cf. page 16) trouvera prodigieux. Toutefois, les personnages ne restent pas insensibles à cet événement puisqu'ils ressentent un net éclair de puissance les parcourir alors que les flammes blanches lèchent sans danger leur corps. Chaque personnage entend, ou plutôt ressent, une grande voix résonner dans sa tête, bien que les observateurs extérieurs n'entendent rien.

> ***«Vous avez protégé mon temple et mon peuple. Mettons de côté nos différends, puisque le véritable ennemi s'est déclaré. Que cette marque soit le symbole de notre union.»***

Chaque personnage sent un froid mordant effleurer brièvement le dos de sa main droite. Ils voient alors que chacun d'entre eux porte une marque, don d'Ulric lui-même. La marque est aussi blanche qu'une cicatrice, et aussi nettement dessinée qu'un tatouage. Elle représente un loup blanc rampant, tenant un grand marteau dans ses pattes antérieures. Ceci est sans aucun doute le signe que les disciples d'Ulric et de Sigmar doivent s'unir contre leur ennemi commun.

C'est le bon moment pour vous d'annoncer aux joueurs que chaque personnage ayant survécu gagne 1 point de Destin ; l'attribution des points d'expérience est faite dans les pages suivantes.





FIN DE L'AVENTURE

Bien que Liebnitz et son culte aient été détruits, il reste encore quelques détails mineurs à éclaircir pour achever comme il faut cette aventure dans la cité du Loup Blanc.

Les preuves de l'hérésie

La question la plus importante qui reste encore à éclaircir est l'accusation de Liebnitz, apparemment étayée par l'icône qu'il a présentée au procès, selon laquelle le culte de Sigmar a été infiltré par les adorateurs du Chaos.

Les PJ pourraient s'imaginer que, comme on a découvert que Liebnitz est un hérétique et un membre du culte lui-même, l'impact de son accusation se dissipera, et que les conflits religieux se volatiliseront. Cependant, les choses ne sont pas si simples.

Il ne fait aucun doute que l'accusation de Liebnitz aurait porté un coup terrible au culte de Sigmar si les PJ n'avaient pas été capables de le discréditer. Toutefois, le culte d'Ulric pourrait être entaché de la même manière s'il est connu du grand public que le grand prêtre adjoint de son temple le plus sacré était un serviteur secret du Chaos. Rendre publique cette révélation pourrait augmenter les tensions entre les deux cultes plutôt que de les réduire. Le grand capitulaire Stolz le sait, ainsi que le père Ranulf qui, à la mort de Liebnitz, prend le rôle de grand prêtre adjoint.

Chaque partie est d'accord pour étouffer la vérité. Si votre groupe de jeu est friand d'intrigues politiques et aime résoudre les problèmes intellectuels, les deux prêtres peuvent demander aux PJ de les aider à mettre en place une couverture qui discrédite Liebnitz d'une manière ou d'une autre, tout en gardant le secret sur son association avec le culte du Crâne Rouge. Des explications sur les événements du temple et la mort (ou tout au moins, sa disparition) du grand prêtre adjoint Liebnitz seront nécessaires. Résoudre cette situation pourrait nécessiter plusieurs séances si le style de jeu favori de votre groupe s'y prête.

Sinon, vous pouvez survoler les choses assez rapidement. Les PJ sont tenus au silence, et la rumeur se propage que le grand prêtre adjoint Liebnitz a souffert d'une dépression mentale et est maintenant soigné dans un couvent reculé des prêtresses de Shallya. L'icône est discrètement déposée dans le coffre le plus profond de la salle du trésor du temple de Sigmar, pour être oubliée à jamais.

Le père Ranulf publie une proclamation collective avec le grand capitulaire Stolz et le commandant du guet Schutzmann, affirmant que la controverse toute entière faisait partie d'un complot des suppôts du Chaos destiné à saper l'unité de l'Empire et de l'affaiblir en vue des attaques futures d'Archaon et de ses alliés survivants. Les tensions religieuses s'apaisent quelque peu à Middenheim, grâce à la présence fortement visible des patrouilles du guet dans les rues.

Les preuves de l'innocence

Avec la destruction du culte du Crâne Rouge et l'assassinat de son leader, le procès de Jakob Bauer le répurgateur s'achève *in sequestratio* dans les murs du palais. Bauer est lavé de toute accusation grâce au témoignage déjà enregistré du malchanceux Johann Opfer, appuyé par le témoignage des PJ sur ce qu'ils ont trouvé dans le temple secret. Après une entrevue privée avec le grand capitulaire Stolz, Bauer et ses deux collègues de l'Ordo Fidelis quittent Middenheim pour traquer ailleurs les suppôts du Chaos.

La connaissance interdite

Le livre que Bauer a récupéré dans le temple du Crâne Rouge est discrètement donné au Collegium Theologica, qui l'ajoute à la collection confidentielle de sa grande bibliothèque. Parmi les quelques érudits qui ont la permission d'étudier l'indicible texte se trouve le professeur Albrecht Zweistein.

Et la vie continue...

D'abord avec quelques difficultés, la paix commence à revenir sur Middenheim. Les travaux commencent pour réparer les grandes routes, les murs et les bâtiments endommagés durant le siège. Lorsque les terres avoisinantes sont débarrassées des hommes-bêtes et autres dangers, les réfugiés commencent à retourner dans leurs villages. Cela inclut les personnes que les PJ ont escortées à Middenheim au début de cette aventure. Cependant un destin différent se profile à l'horizon pour les PJ eux-mêmes. Le Chaos menace toujours l'Empire, et leur implication dans le conflit est devenue personnelle. Leurs aventures continueront dans ***Les Voies de la Damnation: Les Tours d'Altdorf***, second volume de cette campagne épique.

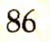
– LE SYMBOLE DE L'UNITÉ –

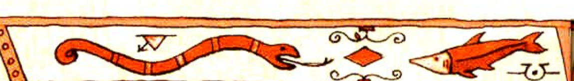


La marque divine qui a été offerte aux PJ dans le temple d'Ulric leur donne un bonus de +10% aux tests de Sociabilité lorsqu'ils auront affaire à des prêtres et à de fervents disciples d'Ulric et de Sigmar. Ce bonus s'élève à +30% quand les PJ énoncent des arguments en faveur d'une harmonie religieuse et d'une coopération contre les ennemis de l'Empire.

La marque est permanente, bien qu'Ulric et Sigmar aient chacun la capacité de la retirer à un personnage qui s'attire leur mécontentement. Si cela arrive, la marque noircit et disparaît en fumée, causant au personnage une violente douleur et la perte permanente d'un point de Blessures et d'un point de Destin. Tout ce qui reste de la marque est une informe cicatrice noire.









— EXPÉRIENCE & AIDES DE JEU —

Les points d'expérience suivants peuvent être distribués aux moments appropriés de l'aventure, généralement à la fin d'un chapitre ou d'une séance de jeu. La valeur de ces points d'expérience doit être considérée comme un maximum ; si les joueurs se débrouillent mal lors d'une certaine tâche ou rencontre, ne vous gênez pas pour réduire en conséquence les points d'expérience accordés.

Interprétation

En moyenne, chaque joueur se verra récompensé de 30 points par séance pour une bonne interprétation, jusqu'à 50 points pour une interprétation particulièrement excellente.

Chapitre I : Des rats dans les murs

- Pour avoir enquêté sur les autres meurtres : 10 points chacun
- Pour avoir vaincu les skavens : 50 points chacun

Chapitre II : La Tombe dans la Forêt

- Pour être parvenu à entrer dans la tombe : 15 points chacun
- Pour avoir vaincu les occupants de la tombe : 50 points chacun
- Pour avoir restitué les objets de la chambre des trophées : 10 points chacun par objet

Chapitre III : Un Butin Mortel

- Rencontres et incidents en cours de route : jusqu'à 10 points chacun par incident
- Ramener le crâne d'airain à Middenheim : 50 points chacun

Chapitre IV : Les Tourments de la Mort

- Pour avoir vaincu les membres du culte de la Main Pourpre : 40 points chacun

Chapitre V : Panique dans les Rues

- Avoir affaire à la violence de la foule : jusqu'à 10 points chacun par incident
- S'enfuir du temple d'Ulric : 25 points chacun

Chapitre VI : L'Épreuve du Feu

- Pour avoir vaincu les mutants dans le temple du Crâne Pourpre : 20 points chacun
- Pour avoir amené Johann Opfer au procès pour qu'il témoigne : 20 points chacun
- Actions durant le procès : jusqu'à 10 points chacun
- Interprétation durant le procès (s'il est joué) : 20-40 points chacun

Chapitre VII : Le Chemin de la Corruption

- Parvenir au Collegium Theologica : 15 points chacun
- Rencontres en cours de route : jusqu'à 10 points par rencontre
- Trouver le professeur Zweistein : 15 points chacun

Chapitre VIII : La Vérité au Grand Jour

- Pour avoir vaincu Liebnitz et ses gardes Teutogen corrompus : 50 points chacun
- Pour avoir vaincu le démon du crâne : 50 points chacun, plus 1 point de Destin

AIDES DE JEU

Aide de jeu 1

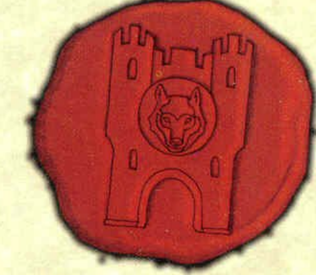
— GUET DE LA CITÉ DE MIDDENHEIM —

À TOUS LES HABITANTS DE LA CITÉ DE MIDDENHEIM : Qu'il soit su de tous que les porteurs de ce document agissent pour le compte du guet de la cité,

Notamment dans l'affaire du meurtre du père Morten, prêtre au temple de Sigmar.

Ils doivent être considérés comme étant investis de l'autorité du guet de la cité, et doivent donc être traités avec tous les égards possibles et bénéficier de toute l'assistance nécessaire dans l'accomplissement de leur tâche. Remis de mes mains en ce ______ jour de__________, dans l'année ________ du calendrier impérial.

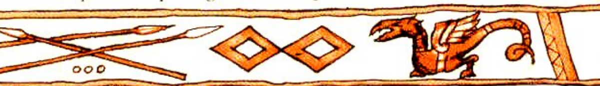
Ulrich Schutzmann



Ulrich Schutzmann, Commandant du guet

— GLOIRE AU LOUP BLANC —

Note : compléter les passages en blanc par les dates de votre campagne







Aide de jeu 2

Transcription du texte :

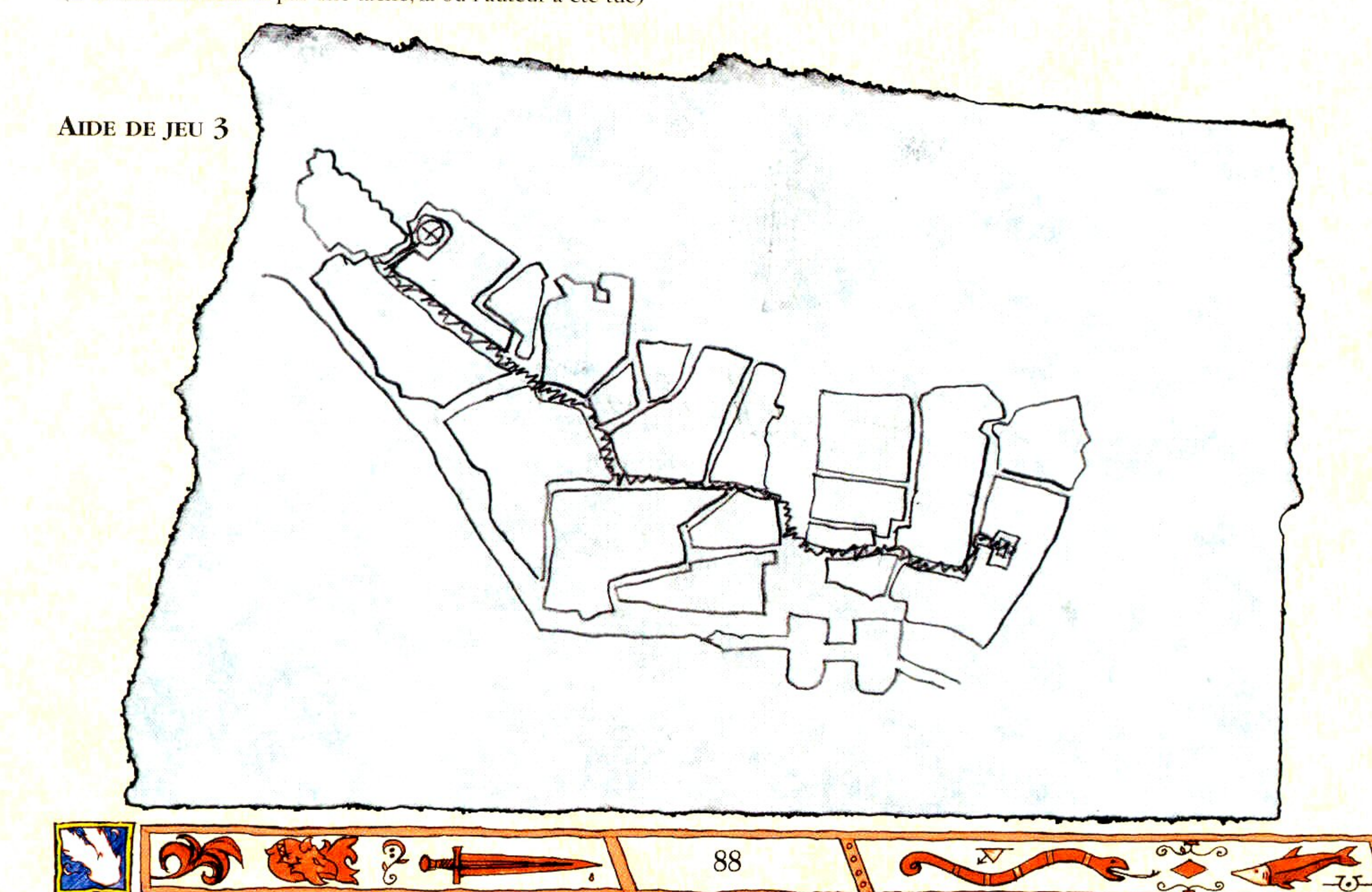
« Le cadre semble être ultérieur à la peinture originale, de par son style et la patine du métal. Il a sans doute été rajouté plus tard, peut-être par des maîtres-artisans nains, ou une imitation du style nain. Il recouvre une large zone de la peinture originale, fixé seulement par de fines aiguilles, et devrait être facilement retiré.

La peinture en dessous du cadre est en bonne condition. Les couleurs sont mieux préservées, avec des petits détails. Je suggère de nettoyer le reste de la peinture et d'exposer le tableau entier séparément du cadre.

Le style de peinture semble concorder avec le travail des nains de l'âge de Sigmar. Est-ce possible que cela soit dessiné d'après modèle ? Si tel est le cas, cette trouvaille a une signification colossale. Le… »

(la rédaction s'achève par une tache, là où l'auteur a été tué)

Aide de jeu 3



Aide de jeu 4



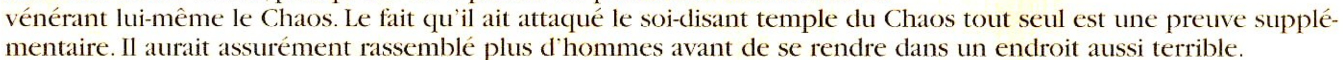
PERSONNAGE #1 DU PROCÈS : LE GRAND PRÊTRE ADJOINT CLAUS LIEBNITZ

• **Votre rôle :** c'est vous qui poursuivez cette affaire en justice et vous voulez voir Bauer brûler pour ses crimes. Vous ne reculerez devant rien pour y parvenir, puisque cela fera avancer vos ambitions.

• **Votre personnalité :** vous êtes tenace et arrogant. Vous vous délectez des conflits et appréciez autant de vaincre vos adversaires sur le champ de bataille qu'en dehors.

• **Vos arguments :** Jakob Bauer est coupable des crimes d'hérésie, de trahison et d'association avec le Chaos. Il a été découvert par le guet en possession d'un grimoire interdit, le *Liber Chaotis*. Des experts du Collegium Theologica vous ont confirmé que le livre découvert sur Bauer était en effet le Liber Chaotis et qu'il s'agit bien d'un livre interdit. Vous pouvez aussi soutenir que la position de Bauer en tant que répurgateur était une couverture idéale, puisqu'elle lui a permis de persécuter autrui tout en vénérant lui-même le Chaos. Le fait qu'il ait attaqué le soi-disant temple du Chaos tout seul est une preuve supplémentaire. Il aurait assurément rassemblé plus d'hommes avant de se rendre dans un endroit aussi terrible.

• **Votre arme secrète :** personne d'autre que vous ne sait que vous portez sur vous l'icône tout récemment volée dans le temple de Sigmar. Qui plus est, l'envers de l'icône porte le symbole du crâne rouge (la marque de Khorne, le dieu du Chaos). Si le procès se retourne contre vous et que tout semble perdu, vous projetez d'appeler comme témoin à la barre le grand capitulaire lui-même. Vous pouvez sans doute amener Stolz à confirmer l'histoire de l'icône, qu'il s'agissait d'une relique sacrée de Sigmar, et qu'elle a été récemment volée dans son temple. Vous projetez ensuite d'exhiber l'icône, de montrer l'emblème du crâne sanglant et de révéler que la corruption du Chaos sévit dans les rangs mêmes du culte de Sigmar ! Cela devrait vraiment être le clou du spectacle.





PERSONNAGE #2 DU PROCÈS : LE GRAND CAPITULAIRE WERNER STOLZ

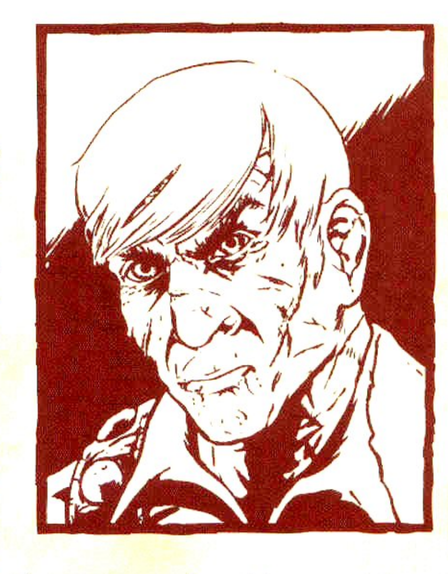
• **Votre rôle :** vous défendez un serviteur loyal de l'Église de Sigmar contre des accusations d'hérésie et de trahison infondées.

• **Votre personnalité :** vous devez être tenace pour représenter l'Église de Sigmar dans la cité du Loup Blanc. Vous n'êtes certainement pas le défenseur de l'hérésie et vous combattez le Chaos dès que vous le croisez. Vous ne cédez pas à l'intimidation comme Liebnitz, mais restez sur vos positions et utilisez la vérité pour servir votre cause.

• **Vos arguments :** Jakob Bauer est un fidèle serviteur de Sigmar depuis des années. Ses compagnons de l'Ordo Fidelis peuvent en attester, de même que les personnages joueurs. Puisqu'il est un répurgateur, il est totalement logique qu'il ait confisqué un livre interdit. C'est sa mission après tout. Cette affaire ne se base sur rien de plus que des preuves indirectes et de la politique. Les personnages joueurs peuvent aussi parler de l'existence du temple du Chaos en dessous de l'*Épée et le Fléau*.

• **Votre arme secrète :** Johann Opfer attend dans les coulisses. Vous projetez de le faire surgir en tant que témoin surprise après que tous les autres témoins ont donné leur témoignage. Étant donné qu'il a assisté à l'incident avec Bauer et qu'il sait que ce que dit le répurgateur est vrai, le témoignage d'Opfer devrait faire tourner le procès en votre faveur.

PERSONNAGE #3 DU PROCÈS : LE RÉPURGATEUR JAKOB BAUER

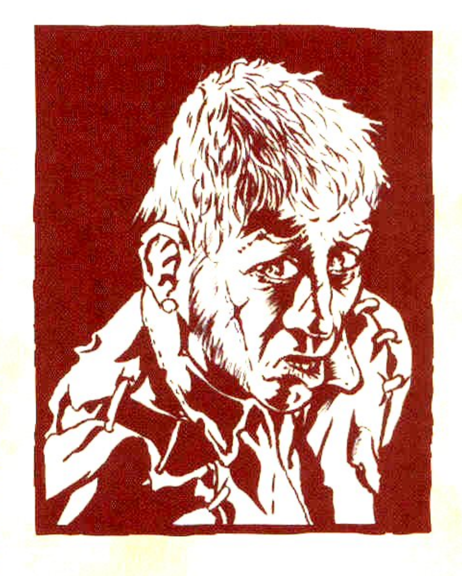


• **Votre rôle :** vous servez l'Église de Sigmar en tant que répurgateur sous les ordres du grand théogoniste. Vous êtes maintenant accusé d'hérésie et d'association avec le Chaos.

• **Votre personnalité :** vous êtes loyal, courageux et déterminé. Vous avez vu des choses qui auraient fait faillir d'autres hommes plus faibles. Vous vous êtes battu maintes et maintes fois au service de l'Empire. Toutefois, vous êtes affligé d'être devenu la proie des enjeux politiques entre les Églises de Sigmar et d'Ulric.

• **Votre témoignage :** on a ordonné à vos compagnons et vous d'aider les autorités ici présentes à déraciner les derniers vestiges du Chaos, et à purifier la ville de sa corruption. Vous enquêtiez sur une épidémie de mutation qui avait explosé en ville il y a quelques jours, et vos compagnons et vous vous êtes séparés afin de couvrir le terrain. Près de la porte nord, en dessous d'une taverne appelée *L'Épée et le Fléau*, vous avez trouvé un groupe de cultistes, serviteurs du Chaos dont le symbole était un crâne sanglant. Vous avez trouvé le livre pendant que vous les éliminiez. Vous le rameniez au temple pour l'examiner, lorsque vous vous êtes évanoui à cause de vos blessures. La chose dont vous vous souvenez ensuite, c'est de vous être réveillé en prison. La possession de ce livre prouve que vous faisiez votre devoir de répurgateur. Vous êtes aussi bien le serviteur loyal de Sigmar que celui de l'Empire.

PERSONNAGE #4 DU PROCÈS : JOHANN OPFER



• **Votre rôle :** témoin surprise.

• **Votre personnalité :** beaucoup de choses vous terrifient, les hommes-bêtes, les mutants, mourir, mais au plus profond de vous, vous voulez faire ce qu'il faut. Vous savez que témoigner à ce procès peut être dangereux pour votre sécurité, mais vous sentez que c'est là votre devoir envers l'Empire.

• **Votre témoignage :** vous n'êtes qu'un simple habitant de Middenheim. Vous avez été enlevé dans la rue et emprisonné dans un horrible temple souterrain. L'accusé, Jakob Bauer s'est frayé un chemin à l'intérieur du temple en combattant et tuant bon nombre de vos ravisseurs. Il a aussi confisqué un livre (que vous pouvez identifier) avant de battre en retraite à la surface. Il était enchaîné à un pupitre, mais il a tranché la chaîne d'un coup puissant de son épée et est parti avec le livre sous le bras. Il était gravement blessé à ce moment. Vous avez voulu appeler Bauer à l'aide parce qu'il ne pouvait pas voir où vous étiez emprisonné. Mais vous étiez bien trop faible, et tout s'est passé très vite. Vos ravisseurs portaient des capuchons, vous ne pouvez donc pas les identifier. Cependant, certains étaient des mutants et tous portaient la marque d'un crâne rouge. Ils vous ont dit que vous seriez sacrifié à ce qu'ils ont appelé le dieu du sang. Ils vous ont même montré l'autel de crânes sur lequel le sacrifice aurait lieu. Cela ne pouvait qu'être dédié à l'une des Puissances de la Ruine.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Vous trouverez dans les pages suivantes quatre personnages prétirés, qui peuvent être distribués aux joueurs et utilisés immédiatement si vous le voulez. Leur histoire personnelle y est incluse, bien que vous puissiez l'adapter suivant les cas. Chaque personnage a déjà pris sa promotion gratuite (illustrée par une coche sur le plan de carrière). Ils peuvent être utilisés tels quels si vous commencez (tel qu'il est conseillé) avec l'aventure *En passant par la Drakwald* du livre de règle de base *WJDR*. Si vous sautez cette aventure, faites prendre à chaque joueur deux promotions supplémentaires avant de commencer *Les Cendres de Middenheim* afin de marquer l'expérience précédente. Si vous avez besoin de plus de quatre personnages pour votre groupe, quatre autres personnages prétirés sont disponibles dans le *Kit du Meneur de Jeu*.







OTWIN BESCHLAGER, MILICIEN

Carrière : Milicien
Race : humain

Profil principal

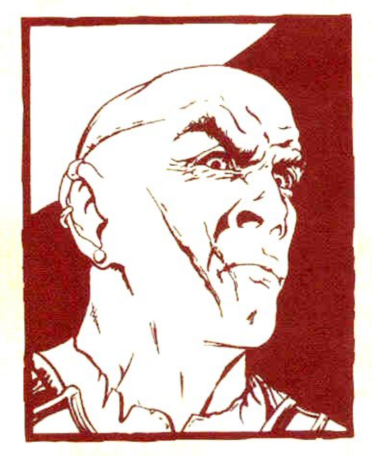
	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	35%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Avancé	+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	—	—
Actuel	40% ✓	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	4	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	12	3	3	4	0	0	3

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (forgeron), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Force accrue, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (hache), dague

Dotations : couverture, vêtements communs, besace, uniforme, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, bourse avec 8 co



Histoire personnelle : vous avez grandi dans un petit village de la province d'Ostland, où votre père vous a appris le métier de forgeron. En raison de votre taille et de votre force, vous avez été recruté par la milice locale. Avant, vous y preniez du plaisir. Les marches militaires, l'entraînement aux armes, l'uniforme, c'était presque comme un jeu pour vous. Vous ne pouvez que secouer la tête devant tant de naïveté. Quand la Tempête du Chaos a éclaté, votre milice a été enrôlée et vous avez appris les réalités de la guerre. Vous avez vu vos amis d'enfance mourir devant vos yeux, vous avez vu brûler des villages et des villes de l'Empire. On vous a laissé pour mort à Untergard, mais vous avez survécu d'une manière ou d'une autre, les cicatrices sur votre visage en sont le lourd tribut. Votre village ayant été rayé de la carte, et votre milice anéantie, il ne vous reste plus à présent que votre épée et quelques amis pour vous aider à faire votre chemin dans le monde.

THRUNBOR GIMRIGSON, COMBATTANT DES TUNNELS

Carrière : Combattant des tunnels
Race : nain

Profil principal

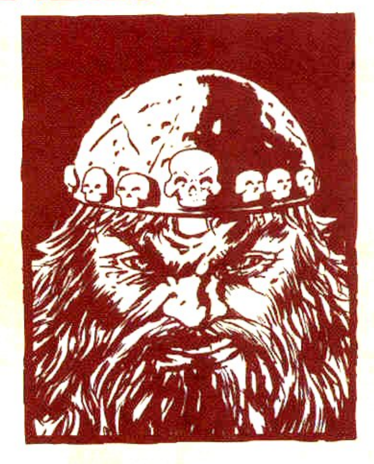
	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Avancé	+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—
Actuel	39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	13	3	4	3	0	0	2
Avancé	+1	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	2 ✓	13	3	4	3	0	0	2

Compétences : Connaissances générales (nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (maçon), Orientation, Perception
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (casque, veste de cuir, jambières de cuir, manteau de mailles)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 3
Armes : arbalète, arme à une main (hache), bouclier, dague

Dotations : couverture, 20 carreaux, vêtements communs, grappin, besace, outre, chope en bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, 10 mètres de corde, bourse avec 1 co



Histoire personnelle : Vous avez grandi à Nuln, où votre père vit toujours en tant qu'artisan respecté. Bercé par les contes des Longues Barbes de votre clan, vous avez décidé de vous diriger vers les Montagnes du Bord du Monde afin de voir de vos propres yeux les halls de vos ancêtres. Les humains ne pourraient pas comprendre la noblesse de tels endroits, mais vous vous êtes trouvé inspiré. Vous y êtes resté bien des années, mettant votre hache au service de leur défense. Vous vous êtes battu dans les profondeurs obscures de bon nombre de forteresses naines, prouvant ainsi votre valeur. Cependant, l'Empire reste votre foyer et, lorsque la Tempête du Chaos s'est déchaînée et que les forces du Chaos se sont déversées sur les provinces impériales, vous avez décidé de rentrer. Là, les ennemis ne sont pas aussi faciles à débusquer que ceux rencontrés dans les montages, mais ils n'en restent pas moins mortels.





JOCELIN HERZOG, APPRENTIE SORCIÈRE

Carrière : Apprenti sorcier
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Avancé	—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%
Actuel	25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	2	3	4	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	+1	—	—
Actuel	1	11	2	3	4	1✓	0	3

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Chance, Harmonie aethyrique, Intelligente, Magie commune (occulte), Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, arme à une main (masse), dague



Dotations : sac à dos, beaux atours, couverture, vêtements communs, livre imprimé, besace, chope de bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, bourse avec 10 co

Histoire personnelle : vous avez étudié au collège de magie d'Altdorf durant ces cinq dernières années, sous la tutelle du maître Walbrecht de l'Ordre Gris. Alors que vous vous sentez prête à devenir un Compagnon sorcier, votre maître ne semble pas voir les choses sous le même angle. Il vous raconte que l'atmosphère académique du collège vous a protégée des remous du destin dans le vaste monde. Il vous a ensuite chassée de sa vue d'un simple geste de sa main parcheminée, et vous a conseillé de revenir lorsque vous aurez appris quelque chose à propos de « la réalité et l'irréalité ». Walbrecht semble penser que votre vie a été trop protégée. Vous allez lui prouver que vos yeux sont bien ouverts.

CASAMIR ZUMWALD, VAGABOND

Carrière : Vagabond
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	28%	33%	31%	30%	29%	35%	30%	36%
Avancé	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%
Actuel	28%	33%	31%	30%	29%	40%	30%	36%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	5	0	0	3
Avancé	—	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	12	3	3	5	0	0	3

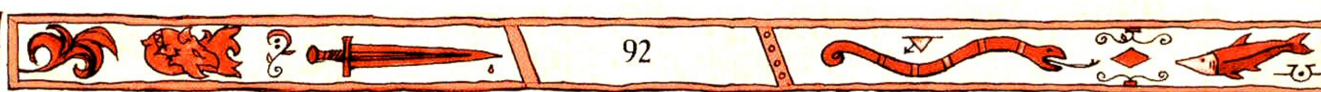
Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Marchandage, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Orientation, Soins, Survie
Talents : Course à pied, Grand voyageur, Intelligent, Sens de l'orientation, Sociable
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), arbalète, dague



Dotations : sac à dos, couverture, 20 carreaux, vêtements communs, besace, chope de bois, couverts en bois, rations pour deux semaines, bourse avec 2 co

Histoire personnelle : vous avez été élevé sur les grands chemins. Votre père était un garde de caravane et votre mère une ménestrelle errante de Kislev. Vous avez fait de nombreux allers-retours entre l'Empire et Kislev pendant toute votre jeunesse et vous vous considérez comme un fils des deux contrées. Vos parents se sont finalement installés dans la cité kislevite d'Erengrad et vous vous y dirigiez lorsque la Tempête du Chaos a éclaté. Comme des milliers d'autres, vous avez fui devant les armées d'Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps. Vous vous êtes débrouillé pour survivre, mais vous craignez que vos parents n'y soient pas parvenus. Les forces du Chaos ont pillé Erengrad et vous avez entendu d'horribles histoires sur le destin des habitants de la cité. Vous n'avez plus qu'à prier pour que la chance de Ranald ait été avec eux.






Middenheim

UNE NOUVELLE AVENTURE COMMENCE !

Les cendres refroidissent à peine et les blessures saignent encore après l'assaut d'Archaon et des forces du Chaos, mais Middenheim est toujours debout! Au sommet des impressionnantes hauteurs de l'Ulricsberg, les défenseurs de l'Empire ont repoussé les hordes des dieux sombres.
Mais tout ne va pas pour le mieux à Middenheim. La corruption ronge le cœur de la cité du Loup Blanc et c'est à vos héros qu'il revient de l'en extirper.
Tout commence dans le calme, quand les personnages sont chargés d'apporter une antique icône au temple de Sigmar. Mais les voici soudainement plongés dans une aventure mêlant hérésie, meurtres et trahisons, aux relents fétides de la pire des corruptions. Situées après les événements de la Tempête du Chaos, les Cendres de Middenheim montrent que les partisans des Puissances de la Ruine sont loin d'être vaincus et que parfois, ils ne sont pas ceux que l'on croit.
Les Cendres de Middenheim constituent la 1ère partie des Voies de la Damnation, la nouvelle trilogie d'aventures pour Warhammer, le jeu de rôle.
Quels sombres plans mûrissent dans les murailles de la cité du Loup Blanc? Qu'est-ce qu'un groupe de héros dépareillés peut faire pour contrer un complot qui pourrait bien anéantir l'Empire?
Découvrez-le dans les Voies de la Damnation: les Cendres de Middenheim!

Dans ce volume vous trouverez

- L'histoire de Middenheim et des personnages importants de la cité du Loup Blanc.
- Une description détaillée de chaque quartier de la cité et de ses lieux les plus célèbres, ou les plus infâmes.
- Une carte en couleur de Middenheim.
- Le premier volume de la nouvelle campagne de Graeme Davis, découpé en chapitres pour faciliter le travail du meneur de jeu.
- Des personnages prétirés pour vous permettre de jouer immédiatement.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com

Prix public : 27,50 €



GAMES WORKSHOP

Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque INTERDITE

